ΤΕΥΧΟΣ 56 ΙΟΥΝΙΟΣ 1989 350 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS

SPECIAL REVIEW: HEROES OF THE LANCE



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ:
- SOUND SAMPLER ΓΙΑ ATARI ST

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ


Dominator NX 650
ZXR 750
ΦΩΤΗΣ ΚΑΦΕΤΖΟΠΟΥΛΟΣ
·ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΤΕΣ·
KLR 250
GPX 750 R
απο σημερα
TENGAI
CBR 600 F
Africa Twin XRV 650
Μοτο
KMX 200
CBR 1000 F
FZR 600
του αυριο...
RGV 250
VFR 750 R
GSX 750 F
GPX 600 R
RG 500
GSXR 1100
NX 250
ZX 10
Φ. ΚΑΦΕΤΖΟΠΟΥΛΟΣ κ' ΣΙΑ οε
ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ - ΕΜΠΟΡΙΟ ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΩΝ
ΕΚΘΕΣΗ - ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ - ΑΞΕΣΟΥΑΡ:
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 458 - 15342 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ - ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 6380300 - 6395704 – FAX: 6396011
Super TENERE 750
GSX-R750

ΜΕΓΑΛΟΣ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΕΒΓΑ ΣΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ

Από την ΕΒΓΑ, παγωτά... στο τετράγωνο! Βρείτε σε ποιά από τα τετράγωνα της φωτογραφίας* υπάρχουν ένα ή περισσότερα σήματα ΕΒΓΑ (θα τα βρείτε σε 12 τετράγωνα), σημειώστε τα τετράγωνα στο Δελτίο Συμμετοχής (π.χ. 2Α) στείλτε το και με λίγη τύχη κερδίστε ένα από τα φανταστικά δώρα του Μεγάλου Διαγωνισμού ΕΒΓΑ.



* Δείτε τη φωτογραφία και μεγαλύτερη σε αφισέτες, όπου πωλούνται παγωτά ΕΒΓΑ. Εκεί θα βρείτε και δελτία συμμετοχής.

Η ΕΒΓΑ ξέρει να δίνει γεύση στο καλοκαίρι σας!

ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΕΒΓΑ

Κερδίστε Φανταστικά Δώρα!



1ο ΔΩΡΟ
1 Τζιπ SUZUKI

2ο ΔΩΡΟ
1 Marine Jet YAMAHA



3ο ΔΩΡΟ
1 Τ 50 YAMAHA



4ο ΔΩΡΟ
20 ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΑ



5ο ΔΩΡΟ
20 ΠΟΔΗΛΑΤΑ

500 T-shirts ΕΒΓΑ θα δοθούν στους 500 πρώτους αποστολείς (σφραγίδα Ταχυδρομείου)

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Ο Διαγωνισμός «ΕΒΓΑ ΣΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ» θα γίνει σε μία περίοδο. Κάθε διαγωνιζόμενος έχει δικαίωμα αποστολής ενός μόνο δελτίου συμμετοχής.
2. Ο Διαγωνισμός λήγει στις 3 Ιουλίου (τελευταία ημέρα αποστολής δελτίων, σύμφωνα με τη σφραγίδα του ταχυδρομείου).
3. Στις 24 Ιουλίου στα γραφεία της ΕΒΓΑ, και ώρα 10:00 π.μ. θα γίνει η κλήρωση των νικητών ανάμεσα σε εκείνους που έχουν απαντήσει σωστά.
4. Τα ονόματα των νικητών του Διαγωνισμού θα ανακοινωθούν με δημοσίευση στην εφημερίδα «ΝΕΑ», στις 27 Ιουλίου.
5. Η αγορά προϊόντων ΕΒΓΑ δεν είναι υποχρεωτική.
6. Στο Διαγωνισμό δεν επιτρέπεται να λάβουν μέρος οι εργαζόμενοι στην ΕΒΓΑ και στις διαφημιστικές εταιρίες Proad O & M Direct και Bold.
7. Οι σωστές απαντήσεις καθώς και ο κανονισμός του Διαγωνισμού, με όλους τους όρους διεξαγωγής του, έχουν κατατεθεί στη συμβολαιογράφο κυρία Άλκ. Χριστοδούλου, Σοφοκλέους 7, 2ος όροφος.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Να σταλεί ταχυδρομικά στην ΕΒΓΑ ΑΒΕΕ - Τ.Θ. 3241 - 102 10 Αθήνα, μέχρι τις 3 Ιουλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), με την ένδειξη «ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΕΒΓΑ ΣΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ»

Το σήμα ΕΒΓΑ βρίσκεται στα τετράγωνα:

ΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΟΝΟΜΑ (ολογράφως) ____________

ΟΔΟΣ ____________ ΑΡ. ______

Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ / ΧΩΡΙΟ ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________ ΗΛΙΚΙΑ ______

Το μόνο PC με ενσωματωμένη EGA και EGA Monitor

ATARI PC3



ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΑΠΟ
~~240.000~~
200.000
με Φ.Π.Α.

- \+ 1 ΕΠΙΠΛΟ
- \+ 1 ΚΑΛΥΜΜΑ
- \+ 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ
- \+ 6 ΒΙΒΛΙΑ
- \+ 6 ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.

Μικροεπεξεργαστής 8088-2, με δύο ταχύτητες λειτουργίας στα 4,77 MHz και 8 MHz.
512K μνήμη RAM, με δυνατότητα επέκτασης στα 640K και Κάρτα EGA που υποστηρίζει CGA, Hercules και standard μονόχρωμα γραφικά
Οθόνη EGA, υψηλής ανάλυσης 640X350.

ΜΟΝΟ ΣΤΑ
COMPUTER MARKET

cm 1 ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 10682 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.11.805
cm 2 ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 10682 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
cm 3 ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 15234 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 56 ΙΟΥΝΙΟΣ 1989

ΠΕΡΙΕ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΝΑΣ ΠΟΛΥ... ΚΟΥΚΛΙΣΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΛΑΜΠΡΟΣ ΤΡΑΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΜΑΡΙΑ ΦΙΛΙΠΠΟΥ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΠΑΥΛΟΣ ΜΠΑΡΔΟΠΟΥΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΑΛΕΞΙΑ ΚΑΡΚΑΛΟΥ, ΖΩΗ ΛΙΣΓΑΡΑ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΘΩΜΑΣ ΤΖΗΡΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.260 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Areti Kontarini, Nikos Agiassotis, Margarita Manoussou, Nikos Michos **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

ΧΟΜΕΝΑ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ -ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΜΑΡΚΟΣ ΧΟΥΖΟΥΡΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** "PERSONAL COMPUTER **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Nikos Nasoufis, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou, **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antoine Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Mando Karagianni **PROOF READING:** Costas Nassis, Georgia Niforopoulou **PHOTOGRAPHY:** Markos Chouzouris **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 3.400 δρχ. αντί των 3.850 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΟΝΟΜΑ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29				
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41				
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53				
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65				
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77				
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89				
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101				
102	103	104	105	106	107	108	109								
110	111	112	113	114	115	116	117								
118	119	120	121	122	123	124	125								
126	127	128	129	130	131	132	133								
134	135	136	137	138	139	140	141								
142	143	144	145	146	147	148	149								
150	151	152	153	154	155	156	157								
158	159	160	161	162	163	164	165								
166	167	168	169	170	171	172	173								
174	175	176	177	178	179	180	181								
182	183	184	185	186	187	188	189								
190	191	192	193	194	195	196	197								

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί αναγνώστες, φτάσαμε ήδη στο πρώτο καλοκαιρινό τεύχος του PIXEL, που για πολλούς ίσως να είναι ένας μεγάλος πειρασμός, απέναντι στις εξετάσεις που πρόκειται να αντιμετωπίσουν. Αντίθετα όμως, εμείς, που πιστεύουμε ότι αν ο ελεύθερος χρόνος σας είναι λίγος, τότε είναι και πολύτιμος, ελπίζουμε να βρείτε το τεύχος που ετοιμάσαμε άξιο να του χαρίσετε τον πολύτιμο χρόνο σας.

Καθώς θα είδατε στο εξώφυλλό μας, κάνουμε μια μικρή αναδρομή στα παιχνίδια που χρειάζεται να επιστρατεύσετε το ταλέντο σας, σαν μυστικός πράκτορας - και όχι μόνο. Δεν θα μπορούσαν βέβαια να λείπουν οι computer conversions των ταινιών του James Bond, καθώς και κάποιες άλλες επικίνδυνες αποστολές (όπως π.χ. το Impossible Mission), από το Software File του Ιουνίου.

Όσο για το πρόγραμμα που φιλοξενούμε στο Special Review, μετά από μερικές σελίδες, αυτό δεν είναι άλλο από το HEROES OF THE LANCE, τη μεταφορά σε υπολογιστές ενός κόμικ,που στο εξωτερικό έχει αποκτήσει - εδώ και πολύ καιρό - το δικό του φανατικό κοινό. Το παιχνίδι είναι μίγμα adventure, arcade και role playing, ενώ πρέπει να οδηγήσετε τους οκτώ ήρωες που αποτελούν την παρέα σας, μέσα από τα ερείπια της μισοκατεστραμμένης ιερής πόλης Xak Tsaroth και να βρείτε τους ιερούς δίσκους της θεάς του Καλού, που τώρα βρίσκονται στην κατοχή του δράκοντα του Σκότους.

Για τους φίλους των Adventure games, το Ingrid's Back, που παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, είναι ένα παιχνίδι που πήρε την πρώτη θέση στις προτιμήσεις των gamers, για το Adventure της χρονιάς. Πράγματι, πρόκειται για ένα παιχνίδι που, όπως θα δείτε, διαθέτει πολύ καλό χιούμορ, πλούσιο λεξιλόγιο και ιδιαίτερα ευχάριστη εξέλιξη.

Όσο για το Adventure SOS, απ' αυτό το τεύχος θα φιλοξενεί περισσότερα γράμματά σας, καθώς η τεράστια συμμετοχή σας, στο κάλεσμα της στήλης, μας οδήγησε στο να δώσουμε ακόμα μεγαλύτερο χώρο στο περιοδικό, ώστε να μπορούμε να απαντάμε στους περισσότερους από εσάς. Ακόμα, από αυτό το μήνα, θα βρίσκετε στην ίδια στήλη τη λύση ενός δημοφιλούς παιχνιδιού, δηλαδή τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να ξεπεράσετε τα πιο δύσκολα σημεία του.

Αλλά, εκτός από τα προγράμματα που παρουσιάζουμε, σ' αυτό το τεύχος φιλοξενούμε μια κατασκευή που θα ενθουσιάσει κάθε κάτοχο Atari ST. Όπως καταλαβαίνετε φίλοι μας, η στήλη HARDWARE εμφανίζεται αυτό το μήνα με ένα Sound Sampler. Μπορείτε λοιπόν, αρκετά εύκολα, όπως θα δείτε, να περάσετε πολλές δημιουργικές ώρες και να καταλήξετε σ' ένα περιφερειακό, που δεν θα έχει να ζηλέψει τίποτα από τα αντίστοιχα που κυκλοφορούν στο εμπόριο.

Ακόμα, στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, θα βρείτε μια παρουσίαση των έργων ενός ζωγράφου, που κατάφερε, ξεπερνώντας τους δισταγμούς που αντιμετωπίζει κάθε καλλιτέχνης, όταν καταφεύγει σε κάποια καινοτομία, να κάνει μια εντυπωσιακή έκθεση Computer Art. Τα «υλικά» που χρησιμοποιήθηκαν ήταν μια Amiga με ένα Ink Jet printer και το αποτέλεσμα, όπως θα δείτε και στις σελίδες που ακολουθούν, ήταν ιδιαίτερα εντυπωσιακό.

Τα παραπάνω θέματα, μαζί με τις γνωστές σας μόνιμες στήλες, αποτελούν το τεύχος που θα σας κρατήσει συντροφιά, μαζί με τον υπολογιστή σας - ή χωρίς αυτόν. Εμείς θα τα ξαναπούμε σε ένα μήνα, με ένα ιδιαίτερα καλοκαιρινό τεύχος.

Ο αρχισυντάκτης

HIT

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ



Το VOICE EXPLORER μπορεί να μεταφράσει για σας λέξεις ή προτάσεις από τα Αγγλικά στα Ισπανικά, Ιταλικά, Γαλλικά ή Γιαπωνέζικα. Απλά εφοδιάστε το με το cardridge της αντίστοιχης γλώσσας και πείτε του στα Αγγλικά την έκφραση που θέλετε να σας μεταφράσει. Σχεδόν αμέσως θα ακούσετε δυνατά την έκφραση αυτή μεταφρασμένη στη γλώσσα που επιθυμείτε. Η τιμή του βέβαια είναι λίγο τσουχτερή, καθώς φτάνει τις 300.000 δρχ., ενώ το κάθε cartridge με την κάθε γλώσσα πλησιάζει τις 45.000 δρχ. Products and Technologies, Redmond, WA 800-782-7663.

ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΟ ΠΑΤΙΝΙ

Μια νέα εκδοση απο ένα κλασικό παιχνίδι είναι αυτή της φωτογραφίας. Πρόκειται για ένα πατίνι που διαθέτει μηχανή 30cc (!), ενσωματωμένη στην πίσω ρόδα, υδραυλικά φρένα και διπλώνει ώστε να μεταφέρεται εύκολα. Η τελική ταχύτητα του φτάνει τα 30 km/h περίπου. Κατασκευάζεται στη Γαλλία. Luc Moreau, 48 rue St. Sabin, 75011 Paris, France.



ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ



Βελτιώστε τη φυσική σας κατάσταση, με τη βοήθεια του «υπολογιστή» της Nike. Το μηχάνημα αυτό αναγγέλλει, (χρησιμοποιώντας synthesized voice) σε ένα δρομέα ή ποδηλάτη, την ταχύτητά του, το χρόνο, καθώς και την απόσταση που έχει διανύσει. Λειτουργεί βασισμένο στο φαινόμενο Doppler, στέλνοντας υπέρηχους, οι οποίοι αντανακλούν στο έδαφος. Αυτά βέβαια συμβαίνουν στην Αμερική και, δυστυχώς, δεν μπορέσαμε να μάθουμε αν και πότε θα φτάσει και στη χώρα μας το μηχάνημα αυτό. Nike Inc. 11000 S.W. 11th St., Bearacton, Oce. 97005.

ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΡΟΣΦΑΤΑ Η CANON παρουσίασε μια νέα φωτογραφική μηχανή, που χρησιμοποιεί floppy disks, αντί για φιλμ. Για να δείτε τις φωτογραφίες που έχετε τραβήξει, απλά συνδέστε την κάμερα με την τηλεόρασή σας. Η σύνδεση αυτή γίνεται μέσω καλωδίου ή ασύρματα, με τη βοήθεια των βυσμάτων που διαθέτει η κάμερα. Η τιμή της -στην Αμερική - είναι περίπου 165.000 δρχ. Canon, Lake Success, NY, 516-488-6700.





ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ CHESS COMPUTER

ΤΟ NOVAG SUPER expert είναι από τα πιο ισχυρά chess-computers που υπάρχουν. Με τη βοήθεια του microprocessor 65C02, αποκτά δυνατότητες που μπορούν να ικανοποιήσουν σκακιστές που ξεπερνούν τα 2.200 ELO. Η μνήμη του είναι 96 K και μπορεί να συνδεθεί με εκτυπωτή ή ακόμη και με PC, ώστε να κάνετε save τις παρτίδες σε δισκέτες.

Κοστίζει περίπου 180.000 δρχ. Computer Games, Α. Ντιλσιζιάν και Σια Ε.Ε., Σταδίου 17 και Χρ. Λαδά, τηλ. 3220600.

DIGITAL QUARTZ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ

ΕΝΑ ΝΕΟ ΦΟΡΗΤΟ ραδιοκασετόφωνο παρουσίασε πρόσφατα η Philips. Χρησιμοποιεί τεχνολογία quartz, όσον αφορά το δέκτη. Διαθέτει μνήμη για 24 προεπιλογές σταθμών (6 για καθεμιά από τις μπάντες που διαθέτει: FM, MW, LW, SW) καθώς και αυτόματο ψάξιμο σταθμών. Αποδίδει ισχύ 16 Watt και περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από τη Φίλιπς Ελληνική Α.Ε., 25ης Μαρτίου 15, Ταύρος, τηλ. 4894911.





★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Αν η Amiga σας πάσχει από αμνησία...

Τότε, η Gedico έχει τη λύση

Πράγματι, η Gedico έχει έτοιμη μια ολοκληρωμένη πρόταση για τους Amiga users, η οποία ξεφεύγει αρκετά από τα καθιερωμένα γνωστά χαρακτηριστικά των παρόμοιων αξεσουάρ. Καλύτερα όμως να τα δούμε ένα-ένα:

— Κατ' αρχήν, θα πρέπει να τονίσουμε ότι η επέκταση μνήμης είναι εσωτερική, κάτι που πάντα μας αρέσει, φαντάζομαι κι εσάς.

— Το συνολικό ποσό μνήμης που μπορεί να προστεθεί ανέρχεται στο σεβαστό ποσό των 2MB. Αν βέβαια το κόστος σας φανεί υψηλό, τότε μπορείτε να προμηθευτείτε επεκτάσεις των 500K, 1MB ή ακόμα και 1,5MB. Η εσωτερική τοποθέτηση της μνήμης είναι αποτέλεσμα της χρήσης των νέων ολοκληρωμένων μνήμης του 1MBit.

— Πολλοί από εσάς φυσικά θα αναρωτιώνται για τη λειτουργικότητα της πρόσθετης μνήμης. Γεγονός είναι ότι και σε άλλους υπολογιστές η extra μνήμη δεν χρησιμοποιείται σωστά από το λειτουργικό, ενώ στις χειρότερες περιπτώσεις «μπλοκάρει» τον υπολογιστή. Προβλέποντας όλες αυτές τις πιθανότητες, η Gedico φρόντισε να ενσωματώσει έναν απλό διακόπτη, ο οποίος αναλαμβάνει να θέσει εκτός λειτουργίας τα πρόσθετα τσιπάκια.

Το ξέρω ότι ενδιαφέρεστε και ότι θέλετε τη διεύθυνση: Gedico ΕΠΕ, Μακρυγιάννη 33, τηλ. 9227476, 9025775.

Η φτηνότερη κονσόλα

Μπροστά στην επερχόμενη μόδα των game consoles, υπάρχουν πολλές λύσεις. Ακούστε μερικές:

1) Τρέχετε και αγοράζετε το τελευταίο και πιο εξελιγμένο μοντέλο, γεμάτο με επεξεργαστές, υποεπεξεργαστές και βοηθούς επεξεργαστές. Μαζί σας δίνουν και κάποια παιχνίδια, τα οποία είναι πράγματι φανταστικά και δεν υστερούν σε τίποτα συγκρινόμενα με τα coin ops. Σύντομα διαπιστώνετε ότι τα παιχνίδια που έχετε είναι και τα μόνα που κυκλοφορούν στην αγορά.

2) Αγοράζετε κάποιο παλαιότερο μοντέλο, το οποίο όμως έχει μεγαλύτερη βιβλιοθήκη παιχνιδιών. Σύντομα διαπιστώνετε και εδώ ότι οι εταιρίες έχουν σταματήσει να ασχολούνται με το μοντέλο σας, αλλά με το αμέσως καλύτερο (βλέπε λύση 1). Όσα προγράμματα βρίσκετε είναι πανάκριβα και δυσεύρετα.

3) Τρέχετε και αγοράζετε μια πάμφθηνη παιχνιδομηχανή, η οποία έχει αρκετό software ώστε να παίζετε για μερικά ακόμη χρόνια, και της οποίας ο κατάλογος παιχνιδιών περιλαμβάνει τα πιο διάσημα games.

Η τρίτη λύση έχει πέντε γράμματα: Atari. Ναι, ναι, μιλάμε για το βετεράνο των games, ο οποίος παραμένει ακατανίκητος, κάθε φορά με διαφορετικά πλεονεκτήματα. Κι αυτή την εποχή αναμφισβήτητο πλεονέκτημα είναι η τιμή του, πολύ μακριά από οποιονδήποτε hardware ανταγωνιστή. Το Computer Market είναι αποφασισμένο να υποστηρίξει για καιρό ακόμα το αγαπημένο μας μηχανάκι. Για τους μικρότερους από τους φίλους μας, θα είναι μια πολύ καλή αρχή στον κόσμο της Πληροφορικής.

Οι διαγωνισμοί των gamers

Wec le Mans και Pacland

Το ξέρουμε ότι είστε λιγάκι απογοητευμένοι. Για μια φορά σας αφήσαμε δίχως δώρο, αλλά πιστέψτε μας, είμαστε αθώοι. Εμείς είχαμε όλη την καλή διάθεση να μοιράσουμε τα δώρα στους νικητές, αλλά δυστυχώς οι υπάλληλοι αποφάσισαν ότι έπρεπε να ασκήσουν τα συνδικαλιστικά τους δικαιώματα για έναν ολόκληρο μήνα. Μη φοβάστε όμως, οι νικητές δεν πρόκειται να μείνουν έτσι. Για να μην αδικήσουμε κανέναν από τους συμμετέχοντες, έχουμε και τους δυο διαγωνισμούς στη ...στήλη του ενός. Ξεκινάμε λοιπόν: τύμπανα παρακαλώ!



Οι μελλοντικοί κάτοχοι της συλλογής The In Crowd (Predator, Combat School, Karnov, Cryzor, Barbarian, Target Renegade, Platoon, Crazy Cars, Last Ninja) είναι οι:

Αχιλλέας Κυριακόπουλος, Ξενοφώντος 34, Θεσσαλονίκη.
Αντρέας Ζωχιός, Δράμας 136, Πειραιάς.
Χάρης Ρετίκας, Ευπλοίας 58, Πειραιάς.
Χρήστος Ντόγρας, Γ. Βιζυηνού 2, Θεσσαλονίκη.
Διονύσης Ζαβογιάννης, Δρυόπων 23, Άνω Πετράλωνα.
Βαγγέλης Μανουσακάκης, Ολυμπίας 32, Κ. Πατήσια.
Στέλιος Δαμαρατός, Διδύμων 7, Γαλάτσι.
Γιάννης Στρολόγγας, Πολεμοκράτους 9.
Μιχάλης Μιαούλης, Ασκληπιού 14.
Βασίλης Ψωμιάδης, Ξενοφώντος 33, Θεσσαλονίκη.
Γιώργος Καλογεράκης, Γ. Αβέρωφ 115, Αθήνα.

Ενώ οι κάτοχοι του πουλόβερ και της γραβάτας (μη μας κοιτάτε περίεργα: είπαμε ότι η κλήρωση έπρεπε να είχε γίνει πριν έναν τουλάχιστον μήνα!), καθώς και των 10 παιχνιδιών Netherworld είναι οι κύριοι:

Κώστας Τοπάκας, Αθηνάς 80, Κορυδαλλός (πουλόβερ - γραβάτα - ελπίζω τα καλοκαιρινά βράδια να είναι κρύα, φίλε Κώστα).
Γιώργος Μελιδωνέας, Κοκινίδου 27, Ηράκλειο.
Μάρκος Τζημόπουλος, Δραγατσανίου 6.
Δημήτρης Μιρέας, Παναγή Τσαλδάρη 13, Θεσσαλονίκη.
Γιάννης Φρέρης, Λαγκαδίων 4, Μαρούσι.
Κυριακή Σμέρου, Μενελάου 41, Καλλιθέα (να λοιπόν που μόνο ένα 99,999% των gamers είναι αρσενικού γένους!).
Κώστας Ραγκούσης, Αγίας Βαρβάρας και Σερρών 16, Πειραιάς.
Αλέξης Παπαδημητρίου, Ολύμπου 21.
Γιώργος Καλυβιώτης, Ομονοίας 130, Καβάλα.
Γιώργος Σπάσος, Δρέπανο Κοζάνης.
Ανδρέας Ανδρέου (ελπίζω να μην μπέρδεψα όνομα και επίθετο), Σεμέλης 28, Ιλίσια, οι οποίοι κερδίζουν από μια κασέτα ή δισκέτα Netherworld.

Παρατηρούμε ότι η επαρχία σκίζει, εδώ και πολλούς διαγωνισμούς τώρα. Για τον επόμενο μήνα, σας συνιστούμε υδρόψυκτα joysticks (τα απλά ανάβουν πολύ εύκολα τους καλοκαιρινούς μήνες) και αρκετή υπομονή. Το Running Man δεν είναι καθόλου εύκολο παιχνίδι. Γειά!

Rom ψηφιακή:

Παρελθόν, παρόν και πολύ πολύ μέλλον...

Πέρασαν πολλά χρόνια από τότε που το πρώτο ελληνικό joystick interface κυκλοφόρησε στην αγορά των υπολογιστών. Ήταν η εποχή της δυναστείας του Spectrum, όταν η ταπεινή ROM ψηφιακή είχε το θράσος να συναγωνιστεί το hardware των Ευρωπαίων.

Ο καιρός πέρασε και η ROM ψηφιακή αποφάσισε να ασχοληθεί με το νέο κυρίαρχο της αγοράς. Το πρώτο ελληνικό drive των 3 ιντσών πέρασε από τα ανακριτικά γραφεία του περιοδικού μας με μεγάλη επιτυχία, αποδεικνύοντας ότι το «θράσος» της εταιρίας αυτής είχε πια μεταβληθεί σε υπεύθυνες και ολοκληρωμένες λύσεις. Κι είμαστε πια στα 1989. Η ROM ψηφιακή έχει επεκταθεί σχεδόν σε όλο το φάσμα των υπολογιστών, παρουσιάζοντας περιφερειακά και αξεσουάρ που αγγίζουν τις κρυφές επιθυμίες κάθε χρήστη. Ακούστε μερικά:

— Για τους Amstrad, η εταιρία έχει ήδη έτοιμες μερικές πρωτότυπες ιδέες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα καλώδια επέκτασης των πληκτρολογίων. Με τη βοήθειά τους, έχετε τη δυνατότητα να απομακρύνετε το πληκτρολόγιο από την οθόνη του Amstrad κάτι περισσότερο από το συνηθισμένο. Πολύ χρήσιμο για όσους θέλουν να τραβήξουν επιτέλους το πληκτρολόγιο μακριά από την οθόνη, χωρίς να πεταχτεί το πληκτρολόγιο πίσω λόγω του σπιράλ καλωδίου.

— Συνεχίζοντας στον Amstrad, θα προσθέσουμε για τα καλώδια σύνδεσης του υπολογιστή με παράλληλο εκτυπωτή, κασετόφωνο και έγχρωμη τηλεόραση. Ειδικά για το τελευταίο, έχουμε να πούμε ότι είναι καλώδιο με Scart έξοδο, με τη βοήθεια της οποίας μπορείτε να συνδέσετε οποιοδήποτε έγχρωμο monitor (ή τηλεόραση), χωρίς modulator. Βέβαια, αν συμβεί αυτό, θα έχετε κάποιο πρόβλημα: την τροφοδοσία, η οποία υπάρχει μέσα στο monitor. Προβλέποντας το πρόβλημα, η εταιρία διαθέτει και ξεχωριστό τροφοδοτικό για τους CPC, όπως επίσης και για τους Spectrum.



— Τα drives έχουν γίνει πια ολόκληρη οικογένεια. Έχουμε drives 3 και 5 1/4 ιντσών για Amstrad και 3 ιντσών για Spectrum. Η σειρά των καλωδίων για τα Spectrum περιλαμβάνει scart καλώδια για τους +3 και καλώδια κασετοφώνου για τους +, +2 και +3.

— Ένα νέο pad για ποντίκια πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα. Η σύνθεσή του είναι αρκετά παράξενη: δεν έχει καμιά σχέση με τα συνηθισμένα «χοντρά» pads με τις αφρώδεις επιφάνειες που ξέρουμε. Είναι πολύ λεπτό και κατάλληλο για όλα τα ποντίκια, για PCs και μη.

— Μη νομίζετε βέβαια ότι οι χρήστες της Amiga και του ST θα μείνουν έτσι. Drives των 3 1/2 και 5 1/2 ιντσών υπάρχουν και για τους δύο υπολογιστές με τη γνωστή ποιότητα της εταιρίας.

Μέσα στις μελλοντικές δραστηριότητες της εταιρίας είναι η κατασκευή συστημάτων UPS καθώς και μερικών μοντέλων joysticks, τα οποία θα προωθηθούν και στο εξωτερικό. Πολλές από τις κατασκευές αυτές άλλωστε μπορούν να γίνουν εξειδικευμένα κατόπιν παραγγελίας.

Αν στο μεράκι προστεθεί και η πείρα, γίνονται ορισμένα θαύματα...

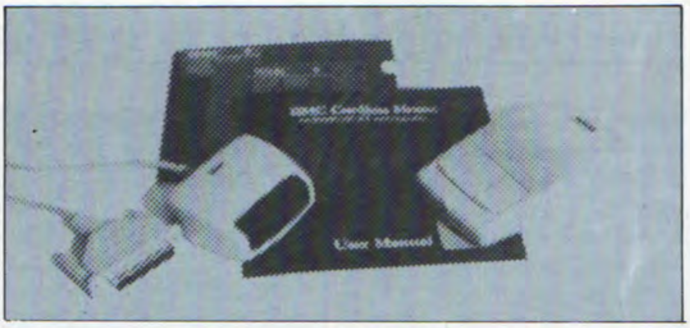


Οι νέοι ρυθμοί των games

Την επόμενη φορά που θα φορτώσετε ένα παιχνίδι και θα ακούσετε μερικούς από τους πιο «κακούς» pop ρυθμούς που κυκλοφορούν, φανείτε ψύχραιμοι. Το νούμερο ένα συγκρότημα της μουσικής house, οι Bomb the Bass και οι πρόσφατα βραβευμένοι για την εξαιρετική τους πορεία στο games software Bitmap Brothers (θυμηθείτε: Xenon και Speedball) ένωσαν τις δυνάμεις στην τελευταία δουλειά τους με τίτλο: Xenon II - Megablast, το οποίο θεωρείται ήδη παγκόσμια επιτυχία (κι ας μην έχει ακόμα κυκλοφορήσει). Ενώ τα χέρια σας θα είναι απασχολημένα με το να κουνούν joysticks και να πατάνε πλήκτρα, τα πόδια σας θα χορεύουν στους ρυθμούς του τελευταίου δίσκου τους, into the Dragon. Το τραγούδι που θα χρησιμοποιηθεί είναι το Megablast, το οποίο έδωσε την ιδέα -όπως οι ίδιοι οι αδελφοί Bitmap δήλωσαν - για τη δημιουργία του shoot'em up. Η όλη ιστορία παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον: τα κουτσομπολιά λένε ότι όταν ο Eric Mathews (ο ένας από τους Bitmap Brothers) ρώτησε τη δισκογραφική εταιρία του group για το αν θα ήταν δυνατόν να χρησιμοποιηθεί η μουσική, τα πράγματα ήταν κατ' αρχήν δύσκολα. Η υπόθεση όμως έφτασε στα αυτιά του γενικού διευθυντή της εταιρίας, ο οποίος τυγχάνει φανατικός gamer και θαυμαστής των δυο προγραμματιστών. Αν σε αυτό προσθέσετε και το μεγάλο ενδιαφέρον του ίδιου του αρχηγού του group, Tim Simenon, ο οποίος ήταν reviewer πριν καταπιαστεί με τη μουσική, τότε καταλαβαίνετε τη συνέχεια.

Ελπίζω να ξέρετε να συνδέετε το monitor σας στο στερεοφωνικό, έτσι;

Ποντίκι ζητά ουρά...



Να κι ένα ποντίκι που έχασε την ουρά του. Είναι το BMC Cordless Mouse, ένα περιφερειακό που χρησιμοποιεί υπέρυθρες ακτίνες για την επικοινωνία με τη σειριακή θύρα, στην οποία υπάρχει ένας ειδικός δέκτης.

Τα δεδομένα (πληροφορίες θέσεις και πλήκτρων) μεταφέρονται από το ποντίκι με έναν τρόπο παρόμοιο με αυτόν της επικοινωνίας τηλεόρασης και τηλεχειριστήριου.

Το software που συνοδεύει το ποντίκι υπάρχει σε 5 1/4" και 3 1/2" format. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι πλήρως συμβατό με τα ποντίκια της Microsoft και της Mouse Systems. Η τιμή του, δε, είναι 75 λίρες (περίπου 19.000 δρχ.). Λέτε να ήρθε η ώρα να απαλλαγούμε από τις ουρές των computerized τρωκτικών μας;

Hackers - Κατάσκοποι

Σιγά σιγά όλα τα απόρρητα σημαντικά αρχεία και των δύο υπερδυνάμεων αρχίζουν να μετατρέπονται σε files που βρίσκονται στη μνήμη κάποιου κεντρικού υπολογιστή. Κι αν παλιά οι κατάσκοποι χρησιμοποιούσαν φωτογραφικές μηχανές σε στυλό και κουμπιά και μικροφίλμς για να κλέβουν ή να σαμποτάρουν τα μυστικά των αντιπάλων, στο τέλος του 21ου αιώνα τα όπλα των κατασκόπων είναι πιο απλά, αλλά πολύ πιο επικίνδυνα: το computer hacking και τα virus. Όπως ομολόγησαν οι ίδιοι οι υπεύθυνοι του Πενταγώνου, «η προοπτική για επιθετική χρήση των μικροβίων στο μηχανογραφικό σύστημα του αντιπάλου είναι τόσο αποτελεσματική και επιφέρει τόσες καταστροφές, που θα μπορούσε άνετα να συγκριθεί με τα χημικά ή πυρηνικά όπλα». Η αρχή έχει ήδη γίνει. Το 1981 διαπιστώθηκε το πρώτο κρούσμα computerized υποκλοπής, όταν οι υπεύθυνοι των απόρρητων αρχείων στη Washington ανακάλυψαν ότι κάποιος είχε «σπάσει» τους κωδικούς, πετυχαίνοντας πρόσβαση στο καλώδιο τηλεπικοινωνιών, και είχε κλέψει ένα σεβαστό ποσό απόρρητων πληροφοριών. Τα πράγματα άρχισαν να γίνονται περισσότερο πολύπλοκα: η CIA και η NSA «επενέβησαν» σε στρατιωτικά συστήματα στη Σοβιετική Ένωση, ενώ η KGB με τη σειρά της έκανε ...download πολλά αρχεία των δυο προηγούμενων υπηρεσιών. Όσο για τα virus, έχουν γίνει αντικείμενο επισταμένης μελέτης: ολόκληρα group επιστημόνων ασχολούνται με την ανάπτυξη «έξυπνων» μικροβίων, τα οποία την κρίσιμη στιγμή θα σβήνουν τα αρχεία του συστήματος ή θα καθιστούν την εκτέλεση του προγράμματος τόσο αργή, που θα είναι ουσιαστικά άρχηστη. Έτσι, ο εχθρός δεν θα μπορέσει να κινητοποιήσει παρά ελάχιστα από τα οπλικά του συστήματα. Να που κάνουν και κάτι καλό τα virus...

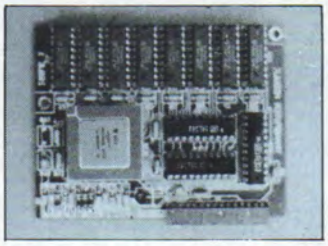
Βρουμ βρουμ κλακ βρρρτ!!!

Φτάνει το Super Hang on! Αρκετά με το Enduro Racer! Καιρός ν' ασχοληθείτε και λίγο live με τη μοτοσικλέτα. Σβήστε υπολογιστή και monitor, σηκωθείτε και τεντωθείτε. Έφτασε η ώρα ν' αξιοποιήσετε το άμοιρο εκείνο δίτροχο που όλο το χειμώνα σας πήγαινε αδιαμαρτύρητα στις δουλειές σας.

Η ΛΕΜΟΤ (Λέσχη Ελλήνων Μοτοσικλετιστών) είναι η παλιότερη ελληνική λέσχη μοτοσικλέτας και σκοπός της είναι η βελτίωση της θέσης των μοτοσικλετιστών στην Ελλάδα, η συμβολή στην αντιμετώπιση των προβλημάτων τους, καθώς και η επικοινωνία και αλληλοβοήθεια σε όλους τους τομείς. Φέτος, η ΛΕΜΟΤ κλείνει δέκα χρόνια απ' την ίδρυσή της (1979) και αποφάσισε να γιορτάσει τα γενέθλιά της μ' ένα πολύ μοτοσικλετιστικό τρόπο. Διοργανώνει λοιπόν στις 10 και 11 Ιουνίου (Σάββατο και Κυριακή) τη Μοτοπεριπέτεια 2 Ημερών, 3 Νομών και 5 Βουνών. Πρόκειται για μια εκδρομή διάρκειας 200 km περίπου, στην οποία μπορούν να πάρουν μέρος όλες οι μοτοσικλέτες - μοτοποδήλατα και τρίτροχα που κυκλοφορούν νόμιμα (άδεια κυκλοφορίας, φώτα, δίπλωμα, ασφάλεια).

Η διανυκτέρευση των μοτοσικλετιστών θα γίνει σε οργανωμένο camping, όπου και θα γίνουν πολλές εκδηλώσεις. Εμείς, πάντως, σκοπεύουμε να πάμε. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη ΛΕΜΟΤ, τηλ. 9230082 (Δευτέρα - Τετάρτη - Παρασκευή, 7-10 μ.μ.).

Τα chips σκοτώνουν το όζον (;)



Μέσα στη γενική πρασινίτιδα που έχει καταλάβει όλους τους Ευρωπαίους, ανακάλυψαν ότι και οι υπολογιστές ευθύνονται για την καταστροφή του οικοσυστήματος, του περιβάλλοντος, του όζοντος κ.λπ. κ.λπ. Τη φορά αυτή όμως δεν είναι οι οικολόγοι που βάζουν τις φωνές. Οι ίδιες οι εταιρίες έχουν αρχίσει να ανησυχούν, με κορυφαίες τις τρεις Matsushita, NEC και Epson. Το μήλο της Έριδος είναι τα chlorofluocarbons, ή χλωροφλουοκαρβίδια, τα οποία προκαλούν σοβαρές ζημιές στο στρώμα του όζοντος. Τα μυστήρια αυτά υλικά χρησιμοποιούνται από τις βιομηχανίες για τον καθαρισμό των chips και των πλακετών. Ήδη, οι μεγάλες εταιρίες έχουν ανακοινώσει διάφορες λύσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος: η Hitachi ανακοίνωσε σχέδια δημιουργίας καθαριστικών απαλλαγμένων από τις ένοχες ουσίες, ενώ η IBM εγγυάται ότι θα μειώσει κατά 50% τουλάχιστον τη χρήση των καθαριστικών, μέσα στα επόμενα 3 χρόνια. Κι άλλες εταιρίες συμφώνησαν να προσπαθήσουν για την κατάργηση των ουσιών αυτών μέχρι το 1992, ή τουλάχιστον την αντικατάστασή τους. Για τα ηλεκτρονικά κυκλώματα, η καθαριότητα είναι μάλλον μισή αρχοντιά και μισή μόλυνση.

Σιδερένια ακρίδα...



▪▪▪Σας θυμίζει σίγουρα το robot της φωτογραφίας. Διότι, περί robot πρόκειται. Η είδηση λοιπόν προέρχεται απ' το Πανεπιστήμιο του Ohio (ΗΠΑ) και συμπληρώνει κατά - κάποιο τρόπο - το αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους. Η ερευνητική ομάδα, λοιπόν, του Πανεπιστημίου, μετά από έρευνες 9 ετών, κατασκεύασε το εξάποδο αυτό robot, που έχει μήκος 5,60 μέτρα και ζυγίζει περίπου 1,5 τόνο. Ναι, αλλά όχι χωρίς λόγο. Το εικονιζόμενο... τερατάκι λοιπόν μπορεί να περπατάει με ταχύτητα 9,6 km/h σε έδαφος απρόσιτο για τα συμβατικά οχήματα (jeeps και tanks). Όσοι είχατε διαβάσει το αφιέρωμα που κάναμε στα robots, θα θυμάστε πως μια απ' τις μεγαλύτερες σπαζοκεφαλιές της Ρομποτικής ήταν το πώς να φτιάξει robots που να μιμούνται την κίνηση και το περπάτημα ζωντανών όντων. Φαίνεται λοιπόν πως το πρόβλημα βρήκε τη λύση του, τουλάχιστον εν μέρει.

Να πούμε εδώ μερικά συμπληρωματικά στοιχεία για το robotάκι (το -άκι το κάνετε -άρα, αν θέλετε) όπως π.χ. ότι ελέγχεται απ' τον κύριο που κάθεται στο «κεφάλι» του μ' ένα joystick και ότι έχει 16 single board computers που αναλύουν κι επεξεργάζονται τα δεδομένα που παίρνουν απ' τους διάφορους αισθητήρες. Μ' αυτόν τον τρόπο, εξασφαλίζεται ένα σταθερό και ισορροπημένο βάδισμα.

Όπως καταλαβαίνετε, αντί να πάρετε την αγαπημένη σας μηχανή ή αυτοκίνητο, μπορείτε να δώσετε 9.000.000 δολάρια και ν' αγοράσετε ένα τέτοιο robot. Εκτός του ότι είναι πολύ hi-tech, μπορείτε και να πατάτε τους ενοχλητικούς στο δρόμο...

Σπιτικό coin-op



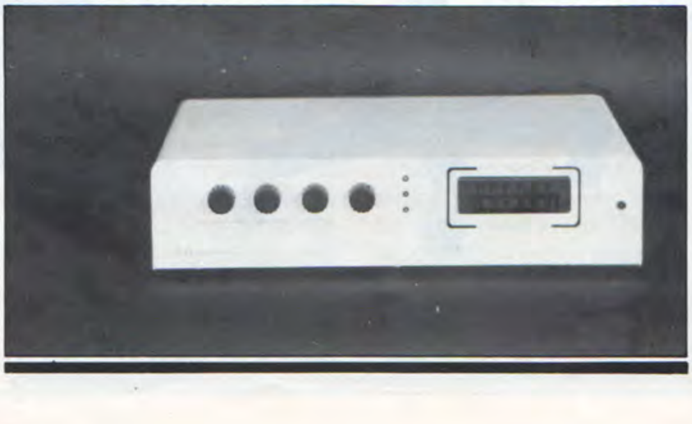
Gamers όλου του κόσμου ετοιμαστείτε! Η Sega ανακοίνωσε μια 16μπιτ game console που κάνει θραύση στην Αγγλία. Τα χαρακτηριστικά της είναι κάτι το τρομερό: Μερικά εκατομμυριάκια χρώματα, έτσι για να πηγαίνει κόντρα στην Amiga και στον Atari, 8 κανάλια ήχου και μάλιστα στερεοφωνικού! (μέχρι ακουστικά μπορείτε να συνδέσετε για να μην ενοχλείτε τους διπλανούς σας όταν κάνετε τα γνωστά σας φονικά), ειδικά χειριστήρια που καλύπτουν όλες τις περιπτώσεις κ.λπ. κ.λπ. Ήδη έχουν εμφανιστεί τα πρώτα games τα οποία, απ' ό,τι ακούγεται, έχουν ξετρελάνει τους πάντες και τα πάντα. Το ωραίο όμως δεν σας το είπαμε: Η νέα κονσόλα μπορεί να δεχτεί και τα παλιά 8μπιτα cartridges που έπαιρνε η παλιά. Έτσι, μέχρι να κυκλοφορήσουν τα νέα παιχνίδια, εσείς μπορείτε να αγοράσετε κάποιο από τα παλιά (και δεν είναι λίγα...). Προς το παρόν, υπάρχουν μόνο 3 16μπιτα cartridges με τα παιχνίδια Altered Beast, Thunderblade και Space Harrier II. Ειδικά το πρώτο έχει εκπληκτικά γραφικά που θα σας κάνουν να ξεχάσετε κάθε άλλη ασχολία σας. Ας ελπίσουμε ότι όλα αυτά θα έρθουν και στην Ελλάδα σύντομα, για να μην αρχίσουμε να εκτοξεύουμε κατάρες και spells!

Monitors & MTV

Πριν καιρό, είχαμε παρουσιάσει στο Pixel μια συσκευή tuner της GD Tronics. Με τη συσκευή αυτή, μπορούσατε να μετατρέψετε το monitor σας σε τηλεόραση με ήχο. Η ίδια εταιρία κατασκεύασε μια πιο βελτιωμένη έκδοση της συσκευής, που έχει το πλεονέκτημα του ότι δέχεται σήμα σε οποιοδήποτε σύστημα (PAL - SECAM - WTSC). Οι έξοδοι που έχει το tuner είναι οι: RGB (analog), Audio, Video, Syng (Composite Syng, Vertical Syng, Horizontal Syng και Vertical Syng TTL). Όπως καταλαβαίνετε, με όλες αυτές τις εξόδους, το tuner μπορεί να συνδεθεί σε οποιοδήποτε monitor. Κάποιες αλλαγές έχουν γίνει στο εσωτερικό κύκλωμα του tuner, ώστε να έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί με όλα τα monitors, χωρίς να χρειάζονται κάποιες μικροαλλαγές στο monitor (όπως χρειάζονταν το πρώτο tuner). Υπενθυμίζουμε ότι η συσκευή είναι εξωτερική και βαλμένη σε τέτοιο κουτί, ώστε να μπορεί να στηριχτεί επάνω της το monitor. Επίσης, διαθέτει ανεξάρτητο ενισχυτή ήχου, έτσι ώστε, αν το monitor σας δεν έχει ήχο, να μην υπάρχει πρόβλημα.

Το μεγαλύτερο όμως πλεονέκτημά του είναι η ευαισθησία που έχει σε όλες τις περιοχές συχνοτήτων. Έτσι, μπορείτε να δείτε όλα τα κρατικά και δορυφορικά κανάλια ή ακόμη και να συνδέσετε το video σας.

Για περισσότερες πληροφορίες: GD Tronics, Φιλικής Εταιρίας και Μαρασλή 19, τηλ. 4323111.



Καλοκαιρινό computing

Εδώ ή στην εξοχή

Οι άνθρωποι μπορεί να πηγαίνουν διακοπές, τα computers όμως όχι. Κι επειδή τον ξέρουμε τον πόνο του computeróβιου, έχουμε να σας προτείνουμε μερικές λύσεις για ένα καλοκαίρι... μετά Πληροφορικής. Ακούστε λοιπόν:

Η γνωστή σχολή Constantinou Computer Studies ετοιμάζει ενδιαφέροντα πράγματα για τους δύο πρώτους καλοκαιρινούς μήνες. Για την περίοδο από 12 Ιουνίου μέχρι 10 Ιουλίου, διοργανώνει και φέτος εντατικά μαθήματα για μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου. Τα θέματα των μαθημάτων είναι οι μικροϋπολογιστές και η Basic και το λειτουργικό σύστημα MS-DOS. Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να πούμε ότι όλα τα μαθήματα γίνονται με τη βοήθεια συμβατών υπολογιστών, για πλήρη πρακτική εξάσκηση. Τα τμήματα είναι πρωινά και παρέχουν τις βασικές γνώσεις πάνω στη γλώσσα Basic, οι οποίες συνοδεύονται από παραδείγματα και εφαρμογές. Για περισσότερες πληροφορίες θα κάνετε κάποιο τηλέφωνο στην Constantinou Computer Studies: 6822152, Λ. Κηφισίας 324.

Αν βέβαια τα καλοκαιρινά μαθήματα σας φέρνουν αλλεργία, τότε μπορείτε να κάνετε διακοπές στη Βόρειο Εύβοια. Στο camping «Αγία Άννα» για δεύτερη φορά επαναλαμβάνονται τα προγράμματα εκμάθησης υπολογιστών. Προγραμματιστές αναλαμβάνουν να εκπαιδεύσουν μικρούς και μεγάλους κατασκηνωτές κατά τις ελεύθερες ώρες τους, προσφέροντας θεωρητική και πρακτική εξάσκηση στους Η/Υ που διαθέτει το camping για το σκοπό αυτό.

Διαλέγετε και μαθαίνετε...

Ήλιος και Monitors

Ερώτηση κρίσεως: τι σχέση έχει ο ήλιος του καλοκαιριού και η οθόνη του monitor σας;

Απάντηση: Και οι δύο πειράζουν τα μάτια. Και ναι μεν το πρόβλημα στα monitors το αντιμετωπίζετε με αντιθαμβωτικές οθόνες και πολωτικά φίλτρα, το πρόβλημα όμως του ηλιακού φωτός είναι ακόμα ενοχλητικό. Μέχρι να εκτοξευτεί λοιπόν από τη NASA το διαστημόπλοιο που θα έχει σαν προορισμό να φτάσει στον ήλιο και να του φορέσει κανένα αντιθαμβωτικό, δεν έχετε παρά να βολευτείτε με τις κλασικές μεθόδους.

Βέβαια, με τα μάτια μας πρέπει να είμαστε σοβαροί. Και σοβαρότητα σημαίνει ενημέρωση. Είναι ίσως η πιο κατάλληλη εποχή για μια ενημερωτική συνάντηση με θέμα «Τα γυαλιά ηλίου και η υγεία του ελληνικού λαού», η οποία ήδη έγινε.

Υπεύθυνη για τη διοργάνωση ήταν η Πανελλήνια Ένωση Οπτικών. Η συνάντηση έγινε στις 17 του προηγούμενου μήνα και εισηγητές ήταν διακεκριμένοι επιστήμονες και καθηγητές στα Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα της χώρας. Θέματα που συζητήθηκαν στη συνάντηση ήταν τα προβλήματα από τη χρήση κακής ποιότητας γυαλιών, κίνδυνοι και προστασία από την καταστροφή του περιβάλλοντος (π.χ. όζον) και πολλά ακόμα.

Είναι ίσως η πρώτη φορά που οι υποψήφιοι αγοραστές θα είναι σε θέση να γνωρίζουν σημαντικά σημεία γύρω από τις ανάγκες των ματιών τους και να κάνουν την καλύτερη αγορά.

Pixelάδες, τα μάτια σας και τα ... μάτια σας!

Volks sampler

Ο επαγγελματίας...

Με μια πρώτη ματιά, δεν είναι τίποτε άλλο από ένα απλό sampler. Ειδικά αν έχετε δει μερικά samplers μέχρι τώρα στη ζωή σας, τότε το περιφερειακό δεν θα σας κάνει καμιά απολύτως εντύπωση. Είναι μικρό, «κολλάει» στην παράλληλη θύρα του Atari και απαιτεί ξεχωριστή τροφοδοσία και κάποιο αναλογικό σήμα από οποιαδήποτε συσκευή που παράγει ήχο. Το καλό αρχίζει από τη στιγμή που θα φορτώσετε στον υπολογιστή το πρόγραμμα «συνοδείας». Από εκεί και πέρα, ο ST σας και μια τέλεια εξοπλισμένη κονσόλα επεξεργασίας sampled ήχου γίνονται το ίδιο πράγμα. Ξεφεύγοντας από όλα όσα έχουμε μέχρι τώρα δει, το πρόγραμμα του Volks sampler βρίσκεται στην κορυφή των προτιμήσεών μας. Ο κυριότερος λόγος γι' αυτό είναι ότι δίνει την αίσθηση ότι οι προγραμματιστές δεν «βαρέθηκαν», όταν το σχεδίασαν. Είναι πολύπλοκο και σύνθετο, αλλά συγχρόνως ευκολότατο στη χρήση. Είναι γεμάτο από επιλογές και μενού, αλλά οι περισσότερες από αυτές βρίσκονται κάθε στιγμή πάνω στην οθόνη, ενημερώνοντας συνεχώς το χρήστη. Εξαντλεί όλα τα περιθώρια του Atari, προσφέροντας συχνότητα δειγματοληψίας 42,5 KHz (στα επίπεδα των επαγγελματικών samplers), τεχνικές για χρήση 4bit, 8bit και oversampling (μια τεχνική που συναντάμε και στα CDs) και εφέ ψηφιακής επεξεργασίας, όπως π.χ. echo και hall (αντήχησης). Οι δυνατότητές του βέβαια δεν εξαντλούνται μόνο στις λειτουργίες που προαναφέραμε. Το μόνο μειονέκτημα του κατά τα άλλα θαυμάσιου προγράμματος είναι τα άπταιστα γερμανικά που χρησιμοποιούνται στις διάφορες εντολές. Προλαβαίνετε να μάθετε γερμανικά, ή να μεταγλωττίσετε το RSC αρχείο του Volks sampler, κάτι που πράγματι αξίζει τον κόπο. Όσοι ασχολείστε με το άθλημα της δειγματοληψίας, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον κηδεμόνα του Volks sampler στην Ελλάδα: Καννέλης computers, Αγγελάκη 3, 236101, Θεσσαλονίκη.

Computer Hall

Παρ' όλο που τα μαθήματα στα σχολεία τελειώνουν αυτό το μήνα, η σχολή ηλεκτρονικών υπολογιστών Computer Hall συνεχίζει τα σεμινάρια προγραμματισμού σε μαθητές δημοτικού, γυμνασίου, λυκείου, καθώς και σε σπουδαστές και φοιτητές.

Οι κύκλοι σπουδών περιλαμβάνουν Basic, GW Basic, Logo, MS DOS,Turbo Pascal, Cobol. Παράλληλα, ξεκινούν και ταχύρρυθμα τμήματα επαγγελματιών με διάρκεια ένα μήνα, τα οποία περιλαμβάνουν χειρισμό Η/Υ, MS-DOS και λειτουργικά συστήματα, επεξεργαστές κειμένων και εκτυπωτές, εισαγωγή στη basic, εκμάθηση επαγγελματικών προγραμμάτων όπως εμπόρων, δικηγόρων, λογιστών, βιοτεχνών κ.λπ.

Στη σχολή λειτουργεί και club υπολογιστών το οποίο δίνει τη δυνατότητα στον καθένα να γίνει μέλος του, παρέχοντας το δικαίωμα της απεριόριστης εξάσκησης σε όλη τη διάρκεια της ημέρας. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στη διεύθυνση της σχολής, Αιγαίου 3 & Εμμανουήλ Παπά 2, Κηφισιά, Θεσσαλονίκη, τηλ. 412418.

Καινούργια μοντέλα Schneider από την Infofax

Αν και μέχρι τώρα η Infofax ήταν γνωστή για τα αναλώσιμα που διέθετε στην ελληνική αγορά, μόλις τον τελευταίο χρόνο έγινε γνωστή και για το μοντέλο CPC 464 της Schneider που προωθούσε.

Τώρα, και μάλιστα σε μια περίοδο όπως αυτή μετά το Πάσχα, εισήγαγε και διαθέτει τα μοντέλα PC της Schneider 1512 και 1640. Τα μοντέλα αυτά θα διατίθενται σε όλες τις configurations και, πάνω από όλα, σε τιμή έκπληξη.

Μαζί με τα παραπάνω μοντέλα, η Infofax θα διαθέτει και το Schneider PCW 8256, μαζί με εκτυπωτή. Ως γνωστόν, αυτό το μοντέλο είναι μια ιδανική γραφομηχανή-υπολογιστής για οποιονδήποτε έχει ανάγκη από γραφική δουλειά.

Την Infofax μπορεί να βρει κανείς στα γραφεία της Φράγκων 19, Θεσσαλονίκη ή στο τηλέφωνο (031) 540247.

Δισκέτες 3,5" από το Πρόσημο

Στα πλαίσια της υποστήριξης των drives των 3,5" για Spectrum και Atari, που κατασκευάζει και διαθέτει στην ελληνική αγορά το «Πρόσημο» (Μαλακοπής 1 & Παπάφη, τηλ. 031 - 927108), εντάσσεται και η εισαγωγή και διάθεση των αμερικάνικων δισκετών ΚΑΟ Didak.

Οι δισκέτες ΚΑΟ Didak θεωρούνται, τουλάχιστον στο εξωτερικό, από τις πιο αξιόπιστες. Αν και υπάρχουν σε αρκετές διαφορετικές συσκευασίες και μεγέθη, το «Πρόσημο» εισήγαγε, σαν πρώτη δόση, μόνο αυτές των 3,5" και μάλιστα σε μια ειδική πρακτική συσκευασία, κατάλληλη για τη μεταφορά τους, από το χρήστη.

Είναι αξιοσημείωτο ότι το εργοστάσιο της ΚΑΟ έχει μια παραγωγή 2.000.000 κομματιών, σε δισκέτες των 3,5" πάντα, το μήνα. Η αναγνώριση των ΚΑΟ έχει έρθει και από τη μεριά της Apple, η οποία έχει κλείσει μαζί της συμφωνία ύψους 5.000.000 δολαρίων, για την προμήθεια δισκετών.

Νέα από την Infovision

Η Infovision είναι ένα από τα πρώτα computer shop που εμφανίστηκαν στη Θεσσαλονίκη. Μέσα στα χρόνια που πέρασαν, κατάφερε να μεγαλώσει και να αποκτήσει ένα όνομα μέσα στην αγορά της πόλης. Κυρίως διαθέτει τα μηχανήματα της Commodore και ειδικότερα της Amiga, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν προωθεί και τα προϊόντα όλων των άλλων εταιριών του χώρου.

Πρόσφατα, άρχισε να διαθέτει tuner τα οποία μετατρέπουν το monitor κάποιου χρήστη σε δέκτη τηλεόρασης. Αυτά τα tuner είναι ελληνικής κατασκευής με οκτώ κανάλια, με διακόπτη on/off καθώς και διακόπτες ρύθμισης της έντασης του ήχου, φωτεινότητας και contrast. Επίσης, τελευταία το κατάστημα έκανε μια κίνηση με τη διάθεση και υποστήριξη όλης της γκάμας των προϊόντων της Schneider. Η Infovision βρίσκεται στην οδό Αλεξανδρείας 79, στη Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 846682.

ΕΔΩ  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Για πρώτη φορά ίσως μετά από 8 χρόνια, θα το γράψω και δεν λυπάμαι καθόλου. Στο Λονδίνο μπήκε η άνοιξη και είναι χαρά Κυρίου και έχει 25 βαθμούς και ποιός ενδιαφέρετε για τα computers τέτοια εποχή;

Επιτέλους, από ό,τι φαίνεται, το Sam είναι έτοιμο! Ποιό Sam; Μα φυσικά, το πρώτο Spectrum συμβατό, για το οποίο αυτή εδώ η στήλη τουλάχιστον έχει διαθέσει αρκετές γραμμές τα δύο τελευταία χρόνια (ή μήπως είναι τρία;). Τέλος πάντων, μετά από ψίθυρους, φήμες, υπόνοιες, εικασίες, υποθέσεις, χαμόγελα, κλάματα, φωνές, κραυγές, κλωτσιές και μπουνιές, η Miles Gordon Technology αποφάσισε να κατασκευάσει μερικά (15 για την ακρίβεια) και να τα δώσει στα software houses, με την ελπίδα να γραφτούν κάποια παιχνίδια και γι' αυτά.

Τα 15 αυτά Sam είναι ... χειροποίητα και έχουν μάλιστα μεταλλικό κουτί (όπως όλα τα συμβατά εξάλλου). Φυσικά, δεν μπορείτε να αγοράσετε το Sam ακόμα, εκτός και αν είσαστε software house. Στην περίπτωση αυτή, το Sam θα σας κόστιζε 500 λίρες (135.000 δρχ.).

΄Οσοι όμως δεν έχετε την ευτυχία ή δυστυχία (όπως το πάρει κανείς) να είστε software house τότε δεν υπάρχει άλλη λύση από την αναμονή, αλλά όσο αναμένετε θα μπορούσατε να θαυμάσετε τη λίστα με τα χαρακτηριστικά του Sam και μάλιστα του μοντέλου Coupe, το οποίο θα κυκλοφορήσει κατά πάσα πιθανότητα πριν από τα Χριστούγεννα.

Το Coupe λοιπόν θα κοστίζει μόλις 220 λίρες (59.500 δρχ.) και θα περιλαμβάνει ένα Z80 που θα τρέχει στα 6MHz, 32K ROM που θα περιέχει και την Basic, 256K RAM επεκτεινόμενη εσωτερικά στα 512K, 6 κανάλια ήχου που θα μπορούν 8 οκτάβες στερεοφωνικού ήχου, τρία modes γραφικών με ανάλυση εικόνας 32x24 pixels και 16 χρώματα (mode 1), 32x192 pixels και 16 χρώματα (mode 2), 512 x 192 pixels και 4 χρώματα (mode 3) και τέλος 256x192 pixels (mode 4). Το mode 1, δε, είναι συμβατό με το ένα και μοναδικό που έχει το Spectrum.

Από θύρες επέκτασης, το Sam θα περιλαμβάνει έξοδο UHF για δέκτες τηλεόρασης, έγχρωμο σήμα video καθώς και RGB για monitor, υποδοχή για joystick τύπου Atari, υποδοχή για ποντίκι, υποδοχή για lightpen, σύνδεση για κασετόφωνο παρόμοια με αυτή του Spectrum, η οποία μάλιστα θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το «φόρτωμα» προγραμμάτων που έχουν γραφτεί για το Spectrum, μια υποδοχή τύπου RS232, και υποδοχές MIDI In και MIDI Out. Και για όσους δεν το κατάλαβαν, δεν έχει υποδοχή τύπου Centronics για εκτυπωτές.

΄Οσο για μονάδες αποθήκευσης, το Sam (ευτυχώς) δεν θα είναι συμβατό με το παλιό Spectrum και δεν θα υποστηρίζει Microdrives, αντί για αυτά θα μπορείτε να έχετε ένα ή δύο εσωτερικά drives των 3,5". Προς το παρόν όμως, δεν είναι σίγουρο το αν θα συμπεριλαμβάνονται drives στην παραπάνω τιμή ή όχι. Αν ναι, τότε η τιμή θα είναι αρκετά καλή, αν όχι, τότε το Sam θα είναι ακριβό.

΄Αρα, τώρα πια δεν μένει παρά να το δούμε κιόλας. Πάντως, μη βιάζεστε πολύ. Αν τους πήρε τόσο καιρό να φτιάξουν 15, φανταστείτε πόσο θα τους πάρει να φτιάξουν 1.000.

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

TOP OF THE POPS

Αυτό το μήνα για να πρωτοτυπήσουμε, αντί για το TOP TEN όλων των μηχανημάτων, αποφασίσαμε να σας δώσουμε τα δύο παιχνίδια που έρχονται πρώτα σε πωλήσεις, για κάθε ένα από τα πρώτα σε πωλήσεις μηχανήματα. ΄Ετσι, λοιπόν, οι κάτοχοι των PCs στην Αγγλία αυτό το μήνα φαίνεται να παίζουν με το Space Quest 3 και το καινούργιο Leisure Larry (L.L. Looks for Love) της Sierra on Line. Οι δε κάτοχοι της Amiga φαίνεται να έχουν ενθουσιαστεί με το Populous της Electronics Arts και με το Blood Money της Psygonsis. ΄Οσο για τους πολυπληθείς οπαδούς του Spectrum και του Atari ST, φαίνεται ότι το Ποδόσφαιρο της Microprose και το Vindicators της Domark τους κρατάνε ήσυχους τα βράδια. Παρόμοια γούστα φαίνεται να έχουν και οι φίλοι των CPC, μιας και το Vindicators μεσουρανεί και στη δικιά τους αγορά, ακολουθούμενο από το Robocop της Domark. Τέλος, Robocop, φαίνεται να παίζουν και οι φίλοι του Commodore 64. Η Αγγλία λοιπόν ψηφίζει Vindicators αυτό το μήνα.

ΕΝΑΣ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΙΚΟΣ ΙΟΣ

Το τελευταίο κρούσμα ιού για συμβατά εμφανίστηκε στην Αυστραλία και ο νέος αυτός ιός κατάφερε να προσβάλει 100 PCs στο Πανεπιστήμιο Chrisholm Institute of Technology και να επιφέρει το χάος. ΄Οπως και τόσο άλλοι ιοί, έτσι και αυτός επιδίδεται στην ευχάριστη ασχολία του να σβήνει το βασικό directory ενός σκληρού. Αλλά, το πρωτότυπο με αυτό τον ιό είναι ότι εμφανίζει στην οθόνη το μήνυμα: «Τώρα, το μηχάνημά σας είναι μαστουρωμένο! Νομιμοποιήστε τη Μαριχουάνα!»

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΑΕΡΑ ΚΟΠΑΝΙΣΤΟ!

Ακόμα δεν το είδαμε το Sam και το περιοδικό Sinclair User ετοιμάζεται να το χαρίσει κιόλας. Συγκεκριμένα, το Sam της MGT θα είναι ένα από τα βραβεία της έκδοσης του Ιουνίου στην οποία μάλιστα θα συμπεριλαμβάνεται και μια κασέτα με το παιχνίδι Electro το οποίο δεν είναι άλλο από το γνωστό μας Bingo. Για όσους δεν θα κερδίσουν το Sam, ή σε περίπτωση που το Sam δεν έχει εμφανιστεί μέχρι το τέλος του διαγωνισμού, τότε οι νικητές θα πάρουν παιχνίδια από την US Gold. ΄Ετσι, για να κρατάμε και μία... πισινή δηλαδή.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙΟΥΤΕΡΟ-SHOW ΤΩΝ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ

Η Database Exhibitions αποφάσισε ότι δεν χρειάζεται να έχουμε όλα αυτά τα διαφορετικά κομπιουτερό-shows αλλά ένα και μόνο για τα Χριστούγεννα! Το show (ή, ελληνιστί έκθεση) αυτό θα γίνει για πρώτη φορά φέτος και θα συγχωνεύσει τα Atari και Commodore shows που γίνονταν μέχρι σήμερα. Το show θα γίνει στις 24, 25 και 26 Νοεμβρίου στο Alexandra Palace του Λονδίνου. Τώρα, αν ρωτήσετε γιατί όσοι δεν έχουν Atari ή Commodore δεν πρέπει να κάνουν Χριστούγεννα φέτος, αυτό είναι κά-

ΟΝΔΙΝΟ

αι σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.



Όμως, για μη μας λέτε ότι σας γράφουμε μόνο τα δυσάρεστα, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η MGT παρουσίασε και κάτι που έχει έτοιμο. Αυτό είναι το Lifetime Drive, που δεν είναι άλλο από ένα disc drive, το οποίο, όπως υπονοεί το όνομά του, θα μπορείτε να το κρατήσετε για μια ζωή. Το Lifetime, όπως έχουμε ξαναγράψει, έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί με σχεδόν όλα τα δημοφιλή micros. Συγκεκριμένα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με την Amiga, το ST, το QL, το BBC, το Spectrum και (φυσικά) τα συμβατά. Έτσι, την επόμενη φορά που θα αλλάξετε μηχάνημα, θα μπορέσετε να κρατήσετε και το drive. Βέβαια, για κάθε μηχάνημα θα πρέπει να έχετε και το αντίστοιχο καλώδιο, αλλά η MGT μπορεί να λύσει και αυτό σας το πρόβλημα και μάλιστα σε λογικές τιμές. Η τιμή του Lifetime το οποίο μπορεί να είναι 3,5" ή και 5,25" είναι 130 λίρες (35.000 δρχ.). Τι άλλο θέλετε πια;

Δεν προλάβαμε τον περασμένο μήνα να γράψουμε τα ευχάριστα νέα για την Acorn και τις οικονομικές της επιτυχίες. Αυτό το μήνα όμως έχουμε και σας δίνουμε καλά νέα που θα ευχαριστήσουν ιδιαίτερα τους οπαδούς της.

Θα θυμάστε ίσως το περίφημο BBC, που «γαλούχησε» τους λίγο πιο «παλιούς» (σ.σ. λέγε με Βασίλη) κομπιουτεράδες και τους περισσότερους Άγγλους μαθητές. Το εκπληκτικό είναι ότι αυτό το μηχάνημα κατάφερε να επιβιώσει παρά την ηλικία του (όπως και το άλλο γνωστό και μη εξαιρετέο παιδί του θείου του).

Τώρα λοιπόν, η Acorn, αφού κατάφερε να παρουσιάσει κέρδη, αποφάσισε να το αντικαταστήσει. Μη φανταστείτε όμως ότι το BBC έβαλε τα «ρούχα του αλλιώς», όπως συνηθίζει ο «πατριός» του γνωστού «μαύρου» μηχανήματος. Κάθε άλλο μάλιστα. Παρουσίασε το A3000, το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο παρά μια φτηνή έκδοση του Archimedes. Η έκδοση αυτή είναι πλήρως συμβατή με το Archimedes 300 και το 400, μιας και περιέχει τον ίδιο επεξεργαστή τύπου RISC, αλλά θα διατίθεται με πακέτα προσομοίωσης των BBC model B, Master 128 και των γνωστών συμβατών.

τι που μόνο η Database το ξέρει.

ΠΙΟ ΠΟΛΛΑ MEGABYTES ΓΙΑ ΤΑ ST

Αν δεν σας φτάνει το μισό ή ένα Megabyte RAM που έχετε μέσα στο ST σας, τότε τώρα πια μπορείτε να αγαλλιάσετε. Η Frontier Software ανακοίνωσε το Xtra-RAM το οποίο μπορεί να αυξήσει τη μνήμη σας μέχρι και 2,5 Megabytes. Το Xtra-RAM τοποθετείται εσωτερικά στο ST σας... χωρίς να χρειάζεται να έχετε πτυχίο ηλεκτρονικής. Το Xtra-RAM μαζί με 2 Megabytes μνήμης κοστίζει μόλις 400 λίρες (108.000 δρχ.), εκτός και αν μπορείτε να βρείτε φτηνές μνήμες του 1 Megabyte, οπότε μπορείτε να αγοράσετε τα Xtra-RAM χωρίς τα ολοκληρωμένα, στην τιμή των 70 λιρών (19.000 δρχ.).

ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΑΚΡΙΒΕΣ... ΤΡΙΑΡΕΣ

Η τιμή των δισκετών 3" συνεχίζει να ανεβαίνει κατακόρυφα στην αγορά της Αγγλίας, μιας και η Amstrad φαίνεται να έχει σταματήσει τις τεράστιες παραγγελίες της από την Ιαπωνία. Ήδη, έχουν εμφανιστεί μερικές δισκέτες πολύ κακής ποιότητας χωρίς κουτιά (ούτε καν χάρτινα), και χωρίς όνομα σε πολύ υψηλές τιμές. Όσο για τις Amsoft, καλύτερα να τις ξεχάσετε. Η τιμή τους έφτασε τις 3 λίρες (820 δρχ). Όσο λοιπόν έχετε CPC, ή PCW, μάλλον ήρθε ο καιρός να σφίξετε το ζωνάρι.

ΝΕΟ C64;

Τελικά, επιβεβαιώθηκαν οι φήμες ότι η Commodore ετοιμάζεται να ξανασχεδιάσει το C64 και να το κάνει πιο γρήγορο και φυσικά πιο ανταγωνιστικό. Βλέπετε, έχει πουλήσει πάρα πολλά κομμάτια για να το αγνοήσει η Commodore γι' αυτό και θα ξανασχεδιάσει τουλάχιστον τον ολοκληρωμένο γραφικών το VIC2 και το κουτί του, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί και νέος επεξεργαστής αντί του παλιού και αργού 6510. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι μερικά από τα υπάρχοντα παιχνίδια μπορεί να τρέχουν πολύ γρήγορα στο καινούργιο μηχάνημα (!).

ΒΑΛΤΕ ΜΙΑ ΑΤΜΟΜΗΧΑΝΗ ΣΤΟ PC ΣΑΣ

Στην Ελλάδα μπορεί να μην το έχετε εκτιμήσει αρκετά, αλλά εδώ στην Αγγλία, ένας από τους πιο δημοφιλείς επεξεργαστές κειμένων είναι το Locoscript. Το πρόγραμμα αυτό το προσφέρει η Amstrad δωρεάν μαζί με τα PCW και έχει πουλήσει μέχρι σήμερα πάνω από ένα εκατομμύριο αντίγραφα (δηλαδή τα PCW έχουν πουλήσει τόσα). Έτσι λοιπόν, είναι σχεδόν αδύνατο να βρει κανείς κάποιον ο οποίος χειρίζεται υπολογιστή μόνο για να κάνει επεξεργασία κειμένου, που να μην ξέρει το Locoscript (ακόμα και η γνωστή στήλη κάποτε σε Locoscript γραφόταν). Έτσι τώρα η Locomotive software αποφάσισε να χαρίσει στους φίλους των συμβατών το «μεγαλειώδες» αυτό πρόγραμμα. Η έκδοση για το PC θα εμφανιστεί το Σεπτέμβριο στο PC Show και θα κοστίζει 30 με 50 λίρες.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

῾Ολ᾽ αυτά βέβαια υπάρχουν ήδη για τα Archimedes, αλλά το A3000 θα κοστίζει μόλις 649 λίρες (175.000 δρχ.) και θα περιλαμβάνει 1 Megabyte μνήμης επεκτεινόμενη σε 2 Megabytes, ένα drive των 3,5", στερεοφωνικό ήχο, MIDI και μία επιπλέον υποδοχή για κάρτα του δικτύου Econet, το οποίο δεν είναι άλλο από το φτηνό δίκτυο που είχε σχεδιάσει η Acorn για το παλιό καλό BBC και είναι αυτή τη στιγμή το standard δίκτυο που χρησιμοποιείται στα σχολεία της Αγγλίας.

Το νέο A3000 θα παρουσιασθεί και επίσημα στο κοινό στο Acorn User Show, που θα γίνει στο Alexandra Palace του Λονδίνου στις 21 με 23 Ιουλίου. Πάντα τέτοια λοιπόν από την Acorn.

Τι να πει κανείς γι᾽ αυτή την ATARI; ῾Ολο λόγια και υποσχέσεις είναι αλλά από ουσία ... τέλος πάντων.

Το τελευταίο κατόρθωμα; Μα το γνωστό Folio, φυσικά. Το πιο μικρό συμβατό του κόσμου και άλλα τέτοια. Το Folio, όπως ίσως θα θυμάστε, κατασκευάζεται από την αγγλική DIP και θα διατίθεται από την Atari. Μέχρι εδώ καλά.

῾Οταν παρουσιάστηκε στην έκθεση Which Computer? Show το Φεβρουάριο, το μηχανάκι λεγόταν Folio Pocket PC και βρισκόταν μέσα σε μία γυάλα. Υπήρχαν βέβαια μερικά εντυπωσιακά βιντεοκλίπς που έδειχναν πόσο υπέροχο είναι το Folio, αλλά κανείς δεν μπορούσε να το αγγίξει. Μάλιστα, όταν ο γνωστός ανταποκριτής ζήτησε να σηκώσει τη «γυάλα» για να το φωτογραφήσει, ο εκπρόσωπος της DIP του δήλωσε ότι το «αφεντικό» έπρεπε να δώσει άδεια για κάτι τέτοιο, αλλά έλειπε για κολατσιό. ῾Οταν ο γνωστός ανταποκριτής δε, επέστρεψε 3 ώρες μετά, το «αφεντικό» ακόμα έλειπε για κολατσιό και έτσι δεν μπορούσε κανείς να σηκώσει τη γυάλα για να «παίξει» με το Folio. Στην έκθεση του Αννόβερου επαναλήφθηκε η ίδια ιστορία.

Τώρα, μετά από δυόμισι μήνες καθυστέρηση, το Folio ΔΕΝ έχει εμφανιστεί ακόμη στα μαγαζιά αλλά, παρ᾽ όλα αυτά, η Atari αποφάσισε να του αλλάξει το όνομα, μιας και ανακάλυψε ότι αυτό το όνομα χρησιμοποιείται από μια άλλη εταιρία. ῎Ετσι το Folio έγινε ... Portofolio!

Σαν να μην έφταναν όμως αυτά, άρχισε να ακούγεται ότι η DIP δεν είναι ευχαριστημένη με τη συμφωνία που έχει κάνει με την Atari και ότι πολύ σίγουρα θα ακούσουμε τα κανόνια. Ακόμα, επαληθεύτηκε το γεγονός ότι το Portofolio δεν είναι τελείως συμβατό. Δηλαδή, το λειτουργικό του, που, όπως έχουμε ξαναγράψει δεν είναι MS-DOS, θα μπορεί να τρέχει κάποια προγράμματα για το PC αλλά όχι όλα. Και για να ολοκληρωθεί η υπέροχη αυτή εικόνα, η Atari ανακοίνωσε ότι δεν θα μπορέσει να προσφέρει «αρκετά» Portofolios στην αγορά μέχρι τον επόμενο... Νοέμβριο! Με λίγα λόγια, «όπου ακούς πολλά κεράσια, κράτα και μικρό καλάθι».

Ας αφήσουμε όμως την Atari να βγάζει νέα ονόματα για μισοτελειωμένα προϊόντα και ας δούμε τι γίνεται με την Amstrad, μιας και, απ᾽ ό,τι φαίνεται, ανησυχήσαμε αρκετούς αναγνώστες τον περασμένο μήνα με τα γραφόμενα σχετικά με την κακή της οικονομική κατάσταση.

῾Οπως ήταν φυσικό, δεν είχαμε, αυτό το μήνα, καμιά θεαματική κίνηση ή εξέλιξη, εκτός από την εμφάνιση στα μαγαζιά του «φωτοπίστολου» του Spectrum, για το οποίο γράψαμε τον περασμένο μήνα.

Αυτό το μήνα, για να το υποστηρίξει περισσότερο η Amstrad, οργάνωσε ακόμα μία από αυτές τις «συσκέψεις» που συνηθίζει με τα software houses. Κατά τη «σύσκεψη» αυτή, η Amstrad ζήτησε από τα software houses να

υιοθετήσουν το «φωτοπίστολο» σαν standard στα παιχνίδια τους και να προσθέσουν σε όλα τα υπάρχοντα πακέτα μία ακόμα επιλογή στην οθόνη για τα περιφερειακά (στην οθόνη δηλαδή που σας επιτρέπει να διαλέξετε πληκτρολόγιο ή joystick για ένα παιχνίδι). Βέβαια, όσες εταιρίες θέλουν να το χρησιμοποιήσουν, θα πρέπει να αγοράσουν μία άδεια από την εταιρία που κατασκευάζει τα φωτοπίστολα (την Trojan), αλλιώς ούτε καν την επιλογή δεν θα μπορούν να προσθέτουν. Amstrad και να μην υπάρχει κάτι από πίσω, αστείο πράγμα! Παρ' όλα αυτά, η Ocean, η US Gold, η Domark, και η Mastertronic έχουν ήδη συμφωνήσει να το υποστηρίξουν.

Πόσες φορές δεν έχετε αναρωτηθεί γιατί ο άλφα ή ο βήτα έχει τα λεφτά και αγοράζει εκτυπωτές τύπου laser και μπορεί να τυπώνει τα γράμματά του με εκείνα τα ωραία γραμματάκια χωρίς τις τελίτσες που έχουν οι «φτηνοί» εκτυπωτές; Πιστέψτε με, καταλαβαίνω απόλυτα πώς νιώθετε.

Όταν η Epson έβγαλε εκείνον τον εκτυπωτή ακίδας (dot matrix) με τις 48 ακίδες, πίστεψα ότι είχε έρθει η ώρα για να χαμογελάσουμε και εμείς. Αλλά, φευ. Ο εκτυπωτής της Epson έχει 2.000 λίρες και στην κυριολεξία είναι πιο ακριβός από τους περισσότερους «φτηνούς» εκτυπωτές laser.

Τώρα όμως φαίνεται πως υπάρχει η λύση, και έρχεται από τη Star με τη μορφή του εκτυπωτή XB24, ο οποίος, αν και έχει 24 ακίδες, μπορεί να «περνάει» ένα κείμενο δύο φορές και να αποδίδει ανάλυση ίση με αυτή του Epson που έχει 48 ακίδες. Φυσικά, είναι πιο αργός από ό,τι ο Epson (τυπώνει μόλις 76 χαρακτήρες ανά δευτερόλεπτο, όταν περνάει το κείμενο δύο φορές) αλλά μπρος στα κάλλη...

Και το κυριότερο, ο XB24 κοστίζει μόλις ... 599 λίρες (162.000 δρχ.). Δεν είναι βέβαια και ο φθηνότερος εκτυπωτής, αλλά τώρα που σκέφτηκε η Star να τον κατασκευάσει, θα ακολουθήσουν και άλλοι. Να, για παράδειγμα, τι θα μπορούσε να κάνει η Amstrad, τώρα που έχει προβλήματα.

Φαίνεται ότι μετά τα σπορ, τις ελαφριές τσόντες και τα παιχνίδια του τύπου σκότωσε - όλους - τους εξωγήινους, η επόμενη «τρέλα» θα μας έρθει από το χώρο των κόμικς. Έτσι, λοιπόν, μετά από τη Microprose, η οποία θα κυκλοφορήσει σύντομα παιχνίδια με το Spiderman και τον Captain America της Marvel Comics, αυτό το μήνα η Ocean ανακοίνωσε παρόμοια σχέδια.

Μετά την πολύ μεγάλη επιτυχία του Robocop, η Ocean άρχισε να ετοιμάζει το νέο μεγάλο «χιτ» της το οποίο θα βασίζεται στην ιστορία των Watchmen που κυκλοφόρησε εδώ και ενάμισυ χρόνο περίπου από την DC Comics της Αμερικής σε 12 συνέχειες και δημιούργησε πραγματικά πολύ φανατικούς φίλους. Για να σας δώσουμε να καταλάβετε πόσο φανατικούς, αρκεί να αναφέρουμε ότι το πρώτο τεύχος της σειράς πουλιέται σήμερα (αν το βρείτε) μέχρι και 10 λίρες (2.700 δρχ.), ενώ όταν κυκλοφόρησε είχε μόνο... μία. Καλά θα κάνει λοιπόν η Ocean να προσέξει τι παιχνίδι θα κυκλοφορήσει, γιατί οι φίλοι των Watchmen δεν αστειεύονται.

Για όσους, δε, προτιμούν τους «κλασικούς» ήρωες των κόμικς, η Ocean έχει ήδη τα δικαιώματα για να βγάλει ένα παιχνίδι βασισμένο στη νέα ταινία του Batman που θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα. Αν μάλιστα κρίνουμε από τις σκηνές (της ταινίας), θα είναι και πολύ καλή (και φυσικά τον Joker παίζει ο ... Jack Nickolson).

Και με τα νέα για το Jack Nickolson, θα σας αφήσω για να πάω να χαρώ τη λιακάδα μας που έχει κρατήσει για μια εβδομάδα και δεν λέει να φύγει. Μέχρι λοιπόν την επομένη βροχή και από το Λονδίνο

Γεια και χαρά σας

Βασίλης Κωνσταντίνου ■



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας αναγνώστης σου, εδώ και δύο χρόνια περίπου. Μέχρι τώρα όμως, δεν μπόρεσα ουσιαστικά να α-σχοληθώ με τον υπολογιστή μου (Amstrad 6128). Γνωρίζω αρκετά κα-λά την BASIC και θα ήθελα να μάθω γλώσσα μηχανής, με σκοπό να μπορέ-σω να μάθω όσα πιο πολλά μυστικά μπορώ, γύρω από τον προγραμματι-σμό. Μέχρι τώρα, όλα πήγαιναν αρ-κετά καλά και γι' αυτό αποφάσισα να δοκιμάσω να σπάσω κάποιο παιχνί-δι, έχοντας σαν οδηγό στη στήλη hacking. Απ' όλα όσα διάβασα μέσα από αυτή τη στήλη, κατάλαβα ότι εί-ναι απαραίτητο ένα πρόγραμμα που λέγεται disassembler. Θα ήθελα λοι-πόν να μου λύσεις μερικές απορίες:
α) Πού μπορώ να βρω ένα τέτοιο πρό-γραμμα και πώς χρησιμοποιείται;
β) Έχω το DISCOLOGY, το οποίο όμως είναι στα γαλλικά. Μήπως αυτό έχει αυτό το πρόγραμμα επάνω; Και αν το έχει, πώς είναι δυνατό να το βρω μεταφρασμένο (γιατί δεν ξέρω καθό-λου γαλλικά);
γ) Σε κάποιο παλιό τεύχος του PIXEL (στη στήλη hacking: Επέμβαση στα μέ-τρα των Amstrad users) διάβασα ότι για να κάνουμε μια επέμβαση, πρέπει να σπάσουμε το πρόγραμμα σε δύο κομμάτια. Είναι απαραίτητο να γίνει αυτό και - αν ναι - με ποιό τρόπο μπο-ρώ να το καταφέρω;

Φιλικά
Νίκος

α) Το disassembler μπορείς να το προ-μηθευτείς από οποιοδήποτε computer shop. Το πώς χρησιμοποιείται είναι λίγο δύσκολο να σου εξηγήσω, καθώς εξαρ-τάται από το ίδιο το πρόγραμμα. Το μό-νο που μπορώ να σου πω είναι ποιά dis-assembler κυκλοφορούν. Το καλύτερο, κατά την προσωπική μου άποψη πάντα, είναι το Pyradev, το οποίο διαθέτει και assembler και disk editor και διάφορα άλλα utilities.

Ακόμα, υπάρχουν τα DEVPAC και DEVPAC80 (για το CP/M), αλλά είναι αρκετά παλιά (ειδικά το απλό) και δεν έχουν τόσες δυνατότητες.
β) Το DISCOLOGY έχει ένα disassem-bler, αλλά δεν πρόκειται να σου χρησι-μεύσει σε τίποτα, αφού υπάρχει απλώς για να ελέγχεις αν κάποια data - πάνω στη δισκέτα - είναι κώδικας ή όχι. Το αν υπάρχει στα αγγλικά ή όχι δεν το ξέρω.
γ) Όχι αυτό δεν είναι απαραίτητο. Μό-νο αν το πρόγραμμα είναι πολύ μεγάλο και δεν γίνεται να χωρέσει στη μνήμη μαζί με το disassembler, πρέπει να το σπάσεις σε δύο μέρη. Εδώ, η καλύτερη λύση είναι το DEVPAC80, το οποίο επι-τρέπει μέχρι 59K κώδικα ταυτόχρονα στη μνήμη - στον αντίποδα, όμως, δεν θα μπορείς να τρέξεις το πρόγραμμά σου βήμα - βήμα.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:
α) Όταν παίζω κάποιο αντιγραμμένο παιχνίδι, το sprite που ελέγχω με το joystick κολλάει προς μια κατεύθυν-ση (και συγκεκριμένα προς τα πάνω) και κατόπιν δεν ανταποκρίνεται στις υπόλοιπες κινήσεις. Αυτό συμβαίνει μόνο στα παιχνίδια που παίζονται με joystick - τα άλλα που απαιτούν χρή-ση mouse δουλεύουν κανονικά. Τι συμβαίνει;
β) Έκαναν format σε κάποιες δισκέ-τες και τώρα θέλω να αντιγράψω κά-ποια παιχνίδια σε αυτές. Μόλις όμως πάω να κάνω την αντιγραφή, στο mo-nitor εμφανίζεται το μήνυμα Disk is write-protected. Βάζω το unprotect στη δισκέτα, αλλά η Amiga εξακο-λουθεί και μου βγάζει το ίδιο μήνυμα. Τι κάνω λάθος και δεν μπορώ να κά-νω την αντιγραφή;
γ) Υπάρχει για την Amiga ATARI emu-lator και - αν ναι - πού μπορώ να το βρω;

Φιλικά
Αλέξανδρος Μιχαήλ

α) Κάποιο πρόβλημα υπάρχει ή με το joystick ή με τη θύρα Amiga. Για να ελέγ-ξεις τι από τα δύο φταίει, δοκίμασε το joystick σου στον υπολογιστή κάποιου φίλου σου. Αν δουλεύει κανονικά, πακε-τάρισε την Amiga σου και στείλ' την για service. Αν το joystick επιμένει να κάνει τα δικά του, τότε πάρε κάποιο άλλο.
β) Είσαι σίγουρος ότι οι δισκέτες σου είναι write-enable; Μήπως δεν κατεβά-ζεις καλά το διακοπτάκι που έχουν στο πίσω μέρος;
γ) Απ' όσο ξέρω, δεν υπάρχει ATARI emulator, αλλά δεν αποκλείεται να βγει κάτι. Μην κάνεις όνειρα όμως, γιατί μάλλον θα χρειάζεται το λιγότερο 1MB RAM, για να καταφέρει να τρέξει το GEM.

Αγαπητό PIXEL,

... Θα ήθελα να σε ρωτήσω, αν γί-νεται να συνδέσω το drive 1541 με την Amiga. Αν γίνεται, σε ποιά θύρα πρέ-πει να το συνδέσω; Μπορώ (αφού το έχω συνδέσει) να φορτώσω προ-γράμματα του IBM (από δισκέτες 5 1/4"); Μήπως χρειάζεται να αγορά-σω κάποιο emulator;

Φιλικά
Διακομανώλης Χρήστος

Ναι, μπορεί να γίνει, μόνο όμως μέσα από το CBM emulator (το οποίο παρέχει και το κατάλληλο καλώδιο). Το κακό βέβαια είναι ότι το 1541 δεν διαβάζει δισκέτες του IBM, γιατί είναι single sided drive. Θα χρειαστείς άλλο drive, αν θες να περάσεις προγράμματα του IBM σε δισκέτες 3 1/2". IBM emulator για την Amiga υπάρχει. Μπορείς να το προμη-θευτείς από οποιοδήποτε computer shop.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι χρήστης μιας Amiga 500.
1) Θέλω να αρχίσω να προγραμματί-ζω σε assembly και γλώσσα μηχανής, έτσι ώστε να μπορώ να κάνω επεμβά-σεις σε διάφορα προγράμματα. Με την προϋπόθεση ότι ξέρω μόνο όσα λένε τα δύο manuals της Amiga, ποιά βιβλία και ποιό assembler-disassem-bler θα με συμβούλευες να πάρω;
2) Μερικά παιχνίδια που έχω αφή-νουν το led του disk drive αναμμένο (μάλλον λόγω σπασίματος), ακόμα και όταν δεν φορτώνει η Amiga. Για να βγάλω τη δισκέτα από το drive, τι θα ήταν καλύτερο; α) να κάνω reset και να τη βγάλω, πριν αρχίσει να φορτώνει ο υπολογιστής ή β) να τη βγάλω με το led αναμμένο;
3) Μέσα στο manual της Amiga, γίνε-ται αναφορά στο Amiga DOS Manual της Bantam Books. Πού μπορώ να το βρω στην Ελλάδα;

Δημήτρης Τσάλλας

1) Νομίζω ότι το καλύτερο πακέτο για ανάπτυξη προγραμμάτων κώδικα μηχα-νής είναι της Metacomco. Είναι το πιο πλήρες πακέτο, με βιβλιοθήκες, linkers, κ.λπ.
2) Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, αρκεί να σιγουρευτείς ότι δεν γυρίζει το μοτέρ. Το led ελέγχεται από ένα byte μέσα στο χάρτη μνήμης της Amiga και μπορείς να το αναβοσβήνεις όποτε θέλεις, άσχετα αν δουλεύει το drive ή όχι.
3) Αν υπάρχει στην Ελλάδα, θα το βρεις μόνο σε τεχνικά βιβλιοπωλεία (Παπα-σωτηρίου κ.λπ.). Δεν έχεις παρά να ψά-ξεις.

Αγαπητό PIXEL,

Μόλις απόκτησα έναν Amstrad 464, και, όπως καταλαβαίνεις, είμαι καινούργιος αναγνώστης σου. Σου γράφω, γιατί έχω απορίες, σχετικά με τον υπολογιστή μου. Έχω μία κασέτα Φυσικής, για Amstrad. Στο τέλος του φορτώματος, μου δίνει κάποιες επι-λογές και, μόλις εγώ διαλέγω κάποια, μου βγάζει syntax error και line does not exist in 0. Έχει ο υπολογιστής κάποιο πρόβλημα, ή η κασέτα δεν εί-ναι σωστή; Ακόμη θα ήθελα να μου εξηγήσεις τη χρήση των στηλών σου «Εφαρμογές για Pixel users", "Επεμ-βάσεις" και τέλος τι είναι τα Peek & Poke, πώς κάνουμε reset και πώς σώ-ζουμε ένα πρόγραμμα σε κασέτα.

Ο φίλος σου
Βλάχος Νίκος

Μάλλον το πρόγραμμα της Φυσικής έ-χει κάποιο συντακτικό λάθος, και, επειδή είναι «κλειδωμένο» με το γνωστό τρόπο, σου βγάζει μήνυμα λάθους στη γραμμή 0. Η κασέτα είναι σχεδόν αδύνατο να έχει πάθει κάτι, γιατί, αν πράγματι είχε πρόβλημα, δεν θα φορτωνόταν καν το πρόγραμμα. Η χρησιμότητα των στηλών που αναφέρεις είναι η ακόλουθη:
α) Εφαρμογές: Διάφορα tests προγραμ-μάτων (κυρίως σοβαρών εφαρμογών ό-πως: spreadsheets, word processors, CADS κ.λπ.).
β) Επεμβάσεις: Μικρά (σχετικά!) προ-γράμματα, τα οποία σου επιτρέπουν να παίξεις το αγαπημένο σου παιχνίδι, με άπειρες ζωές, ενέργεια κ.λπ.
γ) Peek & Poke: Μικρές ρουτίνες σε διά-φορες γλώσσες, οι οποίες μπορούν να αξιοποιηθούν προγραμματιστικά από ε-σάς.

Reset μπορείς να κάνεις, πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα SHIFT-CON-TROL-ESC, ή αν σβήσεις και ξανανά-ψεις τον υπολογιστή σου. Τέλος, για να σώσει ένα πρόγραμμα (γραμμένο σε γλώσσα BASIC) σε κασέτα, δώσε την

ΒΗΜΑΤΑ

εντολή SAVE "filename", όπου filename είναι το όνομα του αρχείου.

Αγαπητοί συντάκτες του PIXEL,

Δεν σας γράφω για να πω καλά λόγια για το ήδη πολύ καλό περιοδικό σας, αλλά για να κάνω μια παράκληση.

Κατ' αρχήν, έχω έναν Amstrad 464+64K memory expansion+DD-1 disk interface. Πριν λίγο καιρό, αγόρασα το πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ 2.1, που διαθέτει η εταιρία σας. Αν και στο περιοδικό αναφέρεται σαφώς ότι το πρόγραμμα είναι κατάλληλο μόνο για τους 664 και 6128, εγώ το αγόρασα, μια και με την επέκταση μνήμης και το disk drive ο 464 αποκτά σχεδόν όλες τις δυνατότητες του 6128. Δυστυχώς, όμως, όταν το πήρα το πρόγραμμα σπίτι, για να το τρέξω στον υπολογιστή μου, διαπίστωσα ότι δεν έτρεχε. Δοκίμασα την RSX εντολή EMULATE, που μου δόθηκε μαζί με την έξτρα μνήμη, αλλά το αποτέλεσμα δεν άλλαξε.

Επειδή το πρόγραμμα είναι πραγματικά πολύ καλό (το έτρεξα σε έναν 6128 και την πρώτη φορά έπιασα 12άρι), υπάρχει τρόπος να μετατραπεί το πρόγραμμα, έτσι ώστε να τρέχει και στον 464 - έστω και με κάποια πρόσθετη επιβάρυνση; Καταλαβαίνετε βέβαια ότι, για ένα μαθητή, οι 6.000 δρχ. δεν είναι ένα ποσό μικρό, ώστε να πάει έτσι χαμένο. Μίλησα για μετατροπή, γιατί, αφού εξερεύνησα το πρόγραμμα (έστω και με τις λίγες γνώσεις μου σε BASIC) είδα ότι η ασυμβατότητα οφείλεται σε ορισμένες εντολές της BASIC 1.1 (όπως η CLEAR INPUT), οι οποίες δεν υπάρχουν στον 464 και που νομίζω ότι μπορούν να αντικατασταθούν με ορισμένα CALLs. Κλείνω το γράμμα μου, με την ελπίδα ότι θα δώσετε λύση στο πρόβλημά μου.

Φιλικά
Ανδρέας Ταρνάρης

Αγαπητέ μας φίλε, αυτό που ζητάς είναι σχεδόν αδύνατο να γίνει, βασικά για δύο λόγους. 1ον δεν είναι μόνο η εντολή CLEAR INPUT που κάνει το πρόγραμμα μη συνεργάσιμο με την BASIC 1.0 των 464, αλλά και άλλες πολλές (FILL κ.λπ.), οι οποίες είναι πολύ δύσκολο να φτιαχτούν και εκτός αυτού είναι και πολύ χρονοβόρες. Ο 2ος λόγος είναι ότι το πρόγραμμα απευθύνεται σε κάποια πιο σοβαρή κατηγορία users (υποτίθεται ότι το πρόγραμμα γράφτηκε για υπολογιστές με disk drive και τότε το disk drive μαρτυρούσε σοβαρές εφαρμογές...).

Αγαπητό PIXEL,

Κατ' αρχήν συγχαρητήρια για την πλούσια και ενδιαφέρουσα ύλη σου. Είμαι ένας κάτοχος ενός Amstrad 6128 και έχω ορισμένες απορίες, τις οποίες θα σε παρακαλούσα να μου τις λύσεις.

α) Υπάρχει οποιοσδήποτε τρόπος να συνδεθεί ο Amstrad με αρμόνιο που διαθέτει MIDI; Εννοώ είτε με σειριακή σύνδεση ή με οποιοδήποτε άλλο τρόπο. Αν υπάρχει, θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου πεις το τελικό κόστος.

β) Έχω ένα προγράμμα RALLY, το οποίο μου δημιουργεί ορισμένα προβλήματα, όταν το τρέχω. Συγκεκριμένα, τις περισσότερες φορές, μετά την εντολή RUN, ενώ πρώτα παρουσιάζει ορισμένα μηνύματα, κατόπιν επαναφέρεται ο υπολογιστής. Τις λίγες φορές που δεν συμβαίνει αυτό και δεν γίνεται reset, αφού τελειώσω την πρώτη πίστα, αντί να μου δείξει το μήνυμα BRAVO, το monitor γεμίζει ασυναρτησίες και ο υπολογιστής κολλάει, ενώ ταυτόχρονα το drive «χτυπάει» περίεργα. Τι μπορεί να συμβαίνει; Υπάρχει τρόπος να το γιατρέψω;

γ) Η επέμβαση του Operation Wolf που δημοσιεύτηκε στο τεύχος Φεβρουαρίου δεν τρέχει. Αφού τρέξω το listing 1 και παρουσιαστεί στην οθόνη το μήνυμα "Loading game..." κ.λπ. ο υπολογιστής σταματάει και δεν κάνει τίποτα. Κατά 99% δεν υπάρχει λάθος στην πληκτρολόγηση, αφού έχω ελέγξει τα listings πάρα πολλές φορές. Τι φταίει; Υπάρχει λάθος στην επέμβαση, ή εγώ δεν κάνω κάτι σωστά;

δ) Σκέφτομαι να αγοράσω το Pyradev. Μπορείς να μου πεις όλες τις δυνατότητές του;

ε) Πού μπορώ να βρώ έναν header reader; Μπορείς, αν είναι δυνατόν, να δημοσιεύσεις έναν (ή να μου τον στείλεις με αντικαταβολή);

Σε ευχαριστώ εκ των προτέρων
Χρήστος Ζαφείρης

α) Βεβαίως και μπορεί να συνδεθεί ο Amstrad με MIDI. Μόνο που δεν μπορώ να σε διαβεβαιώσω αν υπάρχει στην Ελλάδα. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι μια επίσκεψη σε καταστήμ ιτα που πουλάνε μουσικά όργανα. Εκεί, σίγουρα κάτι θα υπάρχει και για σένα.

β) Μάλλον σου έχει χαλάσει η δισκέτα, οπότε δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Απλά φορμάρισέ την και δες αν σου κάνει τα ίδια. Αν ναι, τότε πέταξέ την!

γ) Η επέμβαση είναι ολόσωστη και δουλεύει κανονικά. Μάλλον κάτι δεν κάνεις σωστά. Αφού σώσεις το listing 1 στην κασέτα, τρέχεις τα επόμενα δύο listings, τα οποία σώζουν κάποιον κώδικα αμέσως μετά. Κατόπιν τρέχεις το πρώτο κομμάτι.

δ) Καλά θα κάνεις να το αγοράσεις αμέσως, γιατί είναι το καλύτερο πρόγραμμα της κατηγορίας του. Περιέχει assembler, disassembler, disk editor, text editor και διάφορα βοηθητικά utilities, για μεταφορές αρχείων από δισκέτα σε κασέτα και αντίστροφα.

ε) Header reader?! Αν δεν κάνω λάθος, έχουμε ήδη δημοσιεύσει 2! Με αντικαταβολή δεν στέλνουμε προγράμματα!



Κύριοι γειά σας,

Γράφω ένα πρόγραμμα σε GW BASIC (σε συμβατό) και αντιμετωπίζω ένα μικρό προβληματάκι. Είναι γνωστό ότι πατώντας ALT+ENTER γράφουμε ΕΛΛΗΝΙΚΑ και πατώντας πάλι ALT+ENTER γράφουμε ΛΑΤΙΝΙΚΑ. Είναι δυνατόν αυτές οι ενέργειες να γίνουν μέσα από BASIC, με κάποιες εντολές (π.χ. OUT POKE κ.λπ.) και αν ναι πώς μπορεί να γίνει αυτό;

Ευχαριστώ
Παππάς Ηλίας

Δυστυχώς, φίλε μας, δεν γίνεται τίποτα. Πρέπει να αναλύσεις το πρόγραμμα που ενεργοποιεί τα ελληνικά και να βρεις ποιά ρουτίνα καλείται, όταν προκαλέσεις το interrupt με τα πλήκτρα ALT+ ENTER. Ίσως κάποιο POKE να είναι αρκετό, αλλά αυτό εξαρτάται από τα ελληνικά που χρησιμοποιείς (δεν είναι όλα τα ίδια βλέπεις...).

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι κάτοχος ενός ATARI 520STFM και μέχρι τώρα πρέπει να σου πω ότι ήμουν πολύ ευχαριστημένος. Και λέω μέχρι τώρα, γιατί τον τελευταίο καιρό άρχισαν τα προβλήματα. Πιο συγκεκριμένα, όταν βγαίνω στο desktop και για λίγη ώρα ασχοληθώ με το συμμάζεμα των αρχείων, χωρίς να τρέξω κάποιο πρόγραμμα, αρχίζει να λειτουργεί τρελά το mouse. Έτσι, όταν εγώ το μετακινώ προς τα κάτω ή προς τα πάνω, αυτό εκτελεί την αντίθετη κίνηση. Μετά από λίγο, το mouse επαναφέρεται, αλλά αργότερα αρχίζει πάλι τα ίδια. Μήπως έχει χαλάσει το mouse, ή αυτά τα κόλπα είναι δουλειά κάποιου ιού;

Φιλικά
Δ. Παπαντωνόπουλος

Ναι, πράγματι πρόκειται για κάποιο virus, που τριγυρίζει τώρα τελευταία ανάμεσα στους ATARI users. Μας έχει τύχει και εμάς παρόμοια περίπτωση, με αρκετά προγράμματα, αλλά και παιχνίδια. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να προμηθευτείς όσο το δυνατό γρηγορότερα το VDU 3.2 (Virus Destruction Utility version 3.2) το οποίο θα το περιποιηθεί όπως του αξίζει! ■

SCORES & SCORERS



GAMES MASTERS ΜΑΪΟΥ

CRAZY CARS

41.743.517	Σταμάτης Μποβιάτσης	(Amiga 500)
15.675.550	Χρήστος Γουλάς	(Amstrad 6128)
14.878.910	Νίκος Στουρνάρας	(Amstrad 6128)
7.105.190	Μιχάλης Σγουρομάλλης	(Amstrad 6128)
6.385.910	Μιχάλης Πουλάκης	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
510.740	Γιώργος Λουκάκης	(Amiga 500)

TARGET RENEGADE

1.117.200	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
678.400	Φραγκίσκος Νίνος	(Amstrad 464)
622.500	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)
620.000	Μιχάλης Κασσένας	(Spectrum +2)
610.200	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.622	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)
565.400	Χρήστος Περγαντής	(Spectrum 128)

Φίλοι των games γειά σας. Μην ψάχνετε άδικα! Κουπόνι για το διαγωνισμό Scores & Scorers δεν υπάρχει, ούτε θα υπάρξει ξανά, στο Pixel. Από 'δω και στο εξής, τα scores σας σ' ένα φύλλο τετραδίου. Όχι τίποτ' άλλο, αλλά να χωράει και μερικά games παραπάνω.

Καλό καλοκαίρι.

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	(Amstrad 6128)
1.054.000	Γιάννης Αλεξάκης	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
110.000	Μανώλης Μεταξάς	(Spectrum +)
71.260	Γιώργος Δούντσης	(Amstrad 1512)

FLYING SHARK

571.460	Τάσος Αλεξανδρίδης	(Amstrad 6128)
420.700	Κώστας Πάσσας	(Amstrad 6128)
283.950	Παναγιώτης Λάζαρης	(Amstrad 6128)
256.550	Παναγιώτης Τζαμάλης	(Amstrad 6128)
250.000	Παναγιώτης Δημητριάδης	(Spectrum +2)

ROBOCOP

212.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σώζος	(Amstrad 6128)
101.860	Θοδωρής Γεωργαντάς	(Amstrad 6128)
91.790	Βάκης Κουμαράς	(Amstrad 6128)
88.940	Γιάννης Κεσίδης	(Amstrad 6128)

PLATOON

217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
100.000	Άκης Κωνσταντακόπουλος	(Commodore 64)
79.030	Σωτήρης Γιαγκόπουλος	(Amstrad 464)



STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	(Amstrad 6128)
700.000	Νίκος Τζέρος	(Amstrad 6128)
336.000	Αλέξης Αζαρλής	(Spectrum +)

KRAKOUT

700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.200	Λευτέρης Αγγέλου	(Spectrum +)
540.000	Άγγελος Θεοφιλόπουλος	(Amstrad 6128)
400.000	Δημήτρης Ταμπακολόγος	(Amstrad 6128)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Στράτος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
8.500	Τάκης Πάρολος	(Spectrum +)
6.000	Θάνος Μαυροειδής	(Amstrad 6128)

KARNOV

432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
412.560	Δημήτρης Νικολαΐδης	(Amstrad 6128)
392.130	Σταύρος Χατζημανώλης	(Amstrad 6128)
328.890	Δημήτρης Ζαμπλάκος	(Amstrad 6128)
301.020	Αποστόλης Γιαννακόπουλος	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

2.774.640	Ευριπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.000	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.150.070	Βασίλης Χατζημιχελάκης	(Amstrad 6128)
1.021.910	Χρήστος Κόντας	(Amstrad 464)
978.000	Νίκος Μόλβαλης	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στέλιος Κράλογλου	(Amiga 500)
120.103	Άρης Δρουκόπουλος	(Atari 520)

IKARI WARRIORS

5.601.100	Μιχάλης Καράλης	(Amstrad 6128)
3.663.152	Γιάννης Ραβασόπουλος	(Amstrad 6128)
3.334.500	Φώτης Δήμου	(Spectrum +)
3.293.000	Γιώργος Παπαζής	(Amstrad 464)
3.250.100	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)

MATCH DAY II

12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
9-0	Σπύρος Καράλης	(Amstrad 6128)
9-1	Παναγιώτης Αργυρός	(Amstrad 6128)
7-0	Λεωνίδας Γκόβαρης	(Amstrad 464)
7-1	Παντελής Πάσχαλης	(Amstrad 6128)

KRAKOUT

1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)
652.200	Λευτέρης Αγγέλου	(Spectrum +)
540.000	Άγγελος Θεοφιλόπουλος	(Amstrad 6128)

BUBBLE BOBBLE

3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
3.572.820	Αριστοτέλης Μήτσιου	(Amstrad 6128)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari 520 STFM)
2.649.358	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

ARKANOID II

707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr. Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
350.640	Νίκος Σπάχηλος	(Spectrum +)
269.660	Αντώνης Κοκοδήμος	(Spectrum +2)

TEST DRIVE

212.703	Δημήτρης Κοντογιάννης	(Amiga 500)
78.904	Χάρης Χριστοδούλου	(Mac Turbo)
68.402	Ηλίας Τεκέρταλης	(Turbo - X)
64.026	Θωμάς Μπουρνάρης	(Olivetti M-24)
55.600	Τάκης Τσόκορας	(Atari ST)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)
148-5	Νίκος Νέττος	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)
663.453	Μάκης Αμύντας - Σπανός	(Amstrad 6128)

■

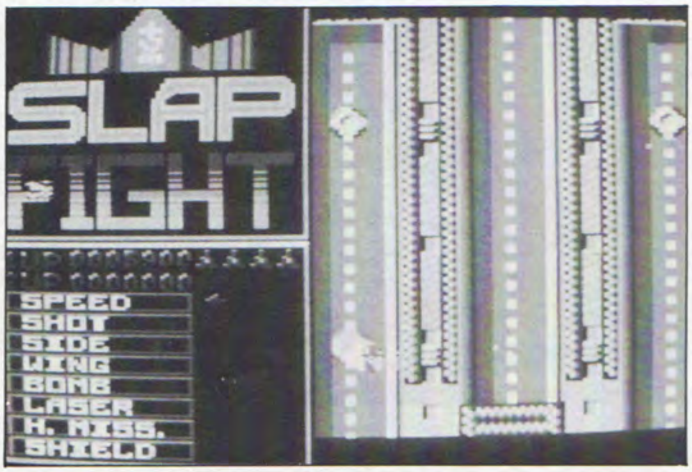
HINTS 'N' TIPS

BEDLAM

AMSTRAD

Από αυτό το μήνα, ξεκινάει η ... παράδοση του ν' αφιερώνουμε τη στήλη, κάθε φορά και σε κάποιον. Αυτό το μήνα, λοιπόν, η στήλη είναι αφιερωμένη σ' όσους δίνουν εξετάσεις - και δεν θέλω αντιρρήσεις, έτσι;

Αρχίζουμε, γι' αυτόν το μήνα, μ' ένα game του Amstrad. Όταν χάσετε σε κάποια πίστα, μπορείτε,



αντί να ξαναρχίσετε πατώντας Fire, στην επιλογή "Start Game", απλά πατήστε COPY. Θα ξαναρχίσετε απ' την πίστα που χάσατε. Το κόλπο πιάνει σ' όλες τις πίστες.

SLAPFIGHT

AMSTRAD

```
5 REM SLAFIGHT BY IMAGINE 2/8/88
10 addr &BF00:RESTORE
20 READ a$:IF a$="end" THEN CALL &BFOC
30 POKE ADDR,VAL("&"+a$)
40 addr=addr+1:GOTO 20
50 DATA 53,4C,41,50,46,49,47,48, 2E,30,30,32; Filename
60 DATA 21,00,BF,11,00,C0,06,0C,CD,77,BC,21,40
70 DATA 00,CD,83,BC,CD,7A,BC,AF,32,CA,50,32,CB
80 DATA 50,32,CC,50,C3,F5,4E,END
```

επίσης για άπειρες ζωές. Το filename (SLAPFIGH.002) βρίσκεται στη γραμμή 50 σε Hex.

PUNCHY

AMSTRAD

Πάλι στο loader, πριν το CALL γράψτε:

POKE 8361,0: POKE 9763,0: POKE 12950,0: POKE 14176,0: POKE 14224,0 Αυτά για άπειρους αστυνομικούς. Τα pokes μας ήρθαν απ' τη Ρόδο και από τους Γιώργο Διακίδη και Ανδρέα Εξαδάκτυλο. Thanks guys.

PRICE OF MAGIC

ST/AMIGA/IBM&COMPATIBLES

Έχουμε εδώ μερικά tips απ' το adventure section του PHT. Έτσι δηλαδή για να μη μας κάνουν τους καμπόσους οι από κάτω, του Adventure SOS.

Λοιπόν κατ' αρχήν έχουμε τις σωστές φράσεις. Το πού θα χρειαστούν θα το βρείτε μόνοι σας.

1) CAST DET AT ME. GET TALISMAN.
2) CAST BOM AT CHERUB. GET TRUMPET.
3) CAST BOM AT SPAWN. GET CLAW.
4) SMASH CURTAIN W.S. GET FELDSPAR LENS.
5) PUSH PANEL.E. PUSH LEVER.
6) RUB TALISMAN.
7) BURN WOODPILE WITH CANDLE. GET ASHES AND CANDLE.

Μερικά tips τώρα.

— Για να περάσεις το bloodwarm, χρειάζεσαι τον BAT.

— Για να περάσεις το werewolf, χρειάζεσαι τον wolfsbane plant.

— Για να περάσεις τον Slung: "Throw salt at slug".

— Από το study πήγαινε βόρεια.

— Όταν είσαι έτοιμος να επισκεφθείς το Myglor πρέπει να έχεις μαζί σου τη μαύρη μπάλα. Μόλις το συναντήσεις δώσε "Cast san at Myglor then cast IBM at Myglor". Σιγά-σιγά μπορείς με το Claymore να το σκοτώσεις. Κάθε φορά που τελειώνει ένα απ' τα δύο spells, ξανακάνε το ίδιο.

— Η απάντηση στο αίνιγμα είναι "Terror".

— Φρόντισε να κόψεις μια βέργα (staff) απ' το δέντρο (vine) στην κεντρική πόρτα.

Αυτά για πρώτη φορά. Έχουμε κι άλλα, αλλά θα τ' αφήσουμε γι' άλλη φορά.

STRANGELOOP

AMSTRAD

Για πληκτρολογήστε:

```
10  REN, "oldloop.bin", "loop. bin"
20 MEMORY 20000
30 LOAD" oldloop.bin", &4E60
40 POKE &944B,0
50 SAVE "loop.bin", b,&4E60, &5814
60 RUN"disc
```

Και δώστε RUN. Η επέμβαση απ' το Βαγγέλη Ανεστόπουλο και δίνει άπειρες ζωές.

PACMANIA

SPECTRUM

Κάντε hi-score και στον πίνακα των scorers αντί για όνομα γράψτε SAB. Θα εμφανιστεί ο πίνακας των scores και αν πατήσετε fire θα εμφανιστεί το μήνυμα: "To replay this level press fire within 8 seconds". Μόλις το πατήσετε θα μπορέσετε να ξαναπαίξετε στο ίδιο level. Λοιπόν, νομίζω ότι κάπου εδώ θα πρέπει να κλείσουμε και γι' αυτό το μήνα.

Γεια χαρά σας.

SUPER TEST

AMSTRAD

Γράψτε στο loader μετά το **LOAD-"S-TEST,001": POKE 49444,100.** Κατόπιν RUN και θα έχετε άπειρους αθλητές.

PIRATES

IBM & COMPATIBLES

Αν θέλετε ν' αποκτήσετε πολύ στρατό σε μια πόλη, κάντε το εξής: Σώστε το παιχνίδι σ' εκείνο το σημείο και μετά ξαναφορτώστε το. Πηγαίντε στην ταβέρνα και πάρτε στρατό. Σώστε το, ξαναφορτώστε το, και πάλι πίσω στην ταβέρνα. Κάντε πολλές φορές αυτό το κόλπο και θα είστε ΟΚ.

Αυτά από έναν IBM user της Κρήτης.

WHERE TIME STOOD STILL

AMSTRAD

Το παιχνιδάκι αυτό, είναι σίγουρο πως θα έχει τυραννήσει πολλούς από εσάς. Ο "I.J." Γιώργος Χατζηγεωργίου έχει μερικά tips για σας:

Όταν ξεκινήσετε, πάρτε όλα τ' αντικείμενα που θα βρείτε, γιατί θα σας χρειαστούν. Προχωρώντας θα

Ο Ιούνιος είναι ο πρώτος καλοκαιρινός μήνας και ταυτόχρονα ο πιο έντονος του 1989. Όλα αυτά, τόσο στην πολιτική όσο και στη μαθητική ζωή του τόπου. Μιλάμε βέβαια για τις εκλογές αφ' ενός και τις εξετάσεις αφ' ετέρου. Όμως, μην ξεγελαστείτε απ' το σοβαρό πρόλογο: τα hints' n tips θα είναι, κι αυτόν το μήνα, το ίδιο μουρλά. Χα!

βρείτε μια γέφυρα, απ' την οποία πέφτει συνεχώς ο Clive. Για να το σώσετε, χρησιμοποιήστε το σκοινί που θα έχετε δώσει στον Jarret. Όταν βρείτε το δρόμο για την άλλη όχθη μέσα απ' την κινούμενη άμμο, μετά από λίγα βήματα θα βρεθείτε σ' ένα χωριό ιθαγενών. Μην τους πειράξετε, αλλά πηγαίνετε στον αρχηγό τους που στέκεται ακίνητος σ' ένα σημείο του χωριού, καθήστε μπροστά του και περιμένετε να σας μιλήσει. Εδώ θα χρειαστεί ο Dirk, για να μεταφράσει τα λόγια του. Μόλις σας δώσουν τρόφιμα, αφήστε κάτω ένα σακκουλάκι που είχε αρχικά μαζί της η Gloria και τώρα το έχει ο Jarret. Μόλις το αφήσετε, αυτοί θα σας δώσουν κάτι σαν φρούτο. Πάρτε το και αυτό και τα τρόφιμα. Δυτικά απ' το χωριό θα βρείτε σφαίρες για το πιστόλι σας και ένα δυναμίτη που θα είναι κοντά σ' ένα ύψωμα. Προσοχή μόνο, γιατί ο δυναμίτης δεν φαίνεται καλά. Αν όμως ανοίξετε το inventory του Jarret, θα τον δήτε. Πάρτε τον καθώς επίσης πάρτε και οτιδήποτε βρείτε τριγύρω. Προσοχή όμως στους δεινόσαυρους. Αν σας επιτεθεί κανείς, τρέξτε στο χωριό των ιθαγενών οι οποίοι και θα τον αναλάβουν (είδατε οι διπλωματικές σχέσεις;).

Κατόπιν, ψάξτε καλά το μέρος, ώσπου να βρείτε ένα μονοπάτι που να οδηγεί ψηλά. Στο χέρι που θα σας κλείσει το δρόμο, δώστε το φρούτο. Κάτι άλλο που θα πρέπει να ξέρετε, είναι ότι στην αρχή της διαδρομής (αλλά και στο παιχνίδι γενικώς) θα πρέπει να συχνάζετε μέσα σε δάση και κοντά σε βουνά, διότι εκεί είναι αδύνατο να σας επιτεθούν πτεροδάκτυλοι.

Φίλε Γιώργο σ' ευχαριστούμε.

BUGSY

SPECTRUM

Μην το μπερδέψετε με το Mugsy. Σας έχουμε εδώ τη λύση του αρκετά δύσκολου αυτού adventure. Προσοχή, οι δυνάμεις στις εντολές σημαίνουν επανάληψη. Δηλαδή όπου βλέπετε N^3 π.χ., πηγαίνετε τρεις φορές North:

ENTER/L/ATTACK/L/TALK TO LOUIE/Y, BUY/MASK/OUT/E/E/WEAR MASK/TALK TO NEWSBOY/P,PROTECT/W/W/W/S^2/ TALK TO NEWSBOY/P,PROTECT /N^2/N^3/TALK TO NEWSBOY/P, PROTECT/DROP MASK/TAKE MASK/S^3/E^2/ENTER/TALK TO GUNSMITH/Y, BUY/GUN/OUT/E/ENTER/ROB/W^2/ENTER/TALK TO PAWNBROKER/ P, PROTECT /OUT/W^5/N^2/N/E/BUY TICKET/W/N^2. Εδώ πρέπει να περιμένετε μέχρι να δείτε τη φράση και να ακούσετε θόρυβο τρένου. Η φράση είναι: A train pulls in./BOARD TRAIN/EXAMINE CORPSES/EXAMINE POCKETS/N^2/S^3/ENTER/BUY COP UNIFORM/OUT/S^2/E^6/TALK FERGUS/G, GREET/OUT/E/ENTER/OUT/W/GO INTO BAR/TALK FERGUS/H,HIRE/OUT/W^6/S/ENTER/ROB.

Η λύση μας ήρθε απ' τον Ηλία Κεσανόπουλο. Κάπου εδώ κλείνουμε όμως. Προσπαθήστε να σκέφτεστε κάπως λιγότερο τις επικείμενες εξετάσεις. Θεωρήστε τις σαν αναγκαίο κακό.

SWORD OF SODAN

AMIGA

Όταν συνέλθετε απ' το σοκ των φοβερών γραφικών, αρχίστε παίρνοντας τη γυναίκα, και χάστε επίτηδες. Μην κλείσετε την Amiga, αλλά ξαναπαίξτε, με τον άντρα αυτή τη φορά. Θα παρατηρήσετε πως θα έχετε άπειρες ζωές. Υπάρχει ακόμα ένα tip, που ισχύει όμως μόνο μέσα στο κάστρο. Σε μια βαρετή πίστα λοιπόν, μπορείτε να πατήσετε το Return και να περάσετε στην επόμενη. Προσοχή μόνο, γιατί με το τρίτο Return, το παιχνίδι θα κολλήσει.

Αυτά απ' τον Ανδρέα Παπατριανταφύλλου.


MATA - HARI

MATA - HARI

AMSTRAD

Τον τύπο που σας εμποδίζει να βγείτε απ' το νοσοκομείο, τον στέλνετε για ... βρούβες, αν σπρώχνετε το joystick προς τα κάτω και πατάτε συνέχεια fire. Το tip απ' το Σωκράτη το Σ-19. Thanx!

HARRIER ATTACK

SPECTRUM

Αν θέλετε να κερδίσετε 1.000 πόντους, πριν καλά-καλά αρχίσει το παιχνίδι, κάντε το εξής: μόλις απογειωθείτε απ' το πλοίο, πατήστε Space. Ο πιλότος θα εγκαταλείψει το σκάφος και το αεροπλάνο θα πέσει επάνω στο πλοίο. Θα πρέπει όμως να προσέξετε, ώστε να μην ανεβείτε πολύ ψηλά.

Επίσης, αν θέλετε να φτάσετε αρκετά μακριά και να δείτε μεγάλο μέρος του παιχνιδιού, τότε πρέπει ν' αυξήσετε την ταχύτητα στο τέρμα. Σε περίπτωση που κάποιο εχθρικό σκάφος σας φράξει το δρόμο, βουτήξτε απότομα προς τα κάτω, για ν' αποφύγετε τις ρουκέτες που θα σας ρίξει. Τα tips από το Μάκη Στρατάκο.

EMILIO BUTRAGENIO

AMSTRAD

Αν θέλετε να σκοράρετε στα σίγουρα, τότε πρέπει να σουτάρετε έξω απ' το ημικύκλιο της σέντρας (λίγο προς τ' αριστερά μετά τη γραμμή). Ένα άλλο καλό μέρος για σουτ είναι η δεξιά πλευρά του γηπέδου, λίγο πιο μέσα απ' τη μεγάλη περιοχή.

GOLDRUNNER

AMSTRAD

Το tip αυτό αφορά μόνο τα 400 m. Μετά την εκκίνηση, μειώνετε την ταχύτητά σας στο 8,5. 230 m πριν απ' το τέλος, τρέχετε όσο πιο γρήγορα γίνεται. Κατά 85% θα τερματίσετε πρώτοι. Τα δύο tips απ' το Βασίλη Τσατλογιάννη.

WORLD GAMES

AMSTRAD

Αν θέλετε να κάνετε παγκόσμιο ρεκόρ πηδώντας 20 βαρέλια, κάντε το εξής: βάλτε τον αριθμό των βαρελιών στο 20 και ξεκινήστε κουνώντας αριστερά - δεξιά το μοχλό του χειριστηρίου, κρατώντας -συγχρόνως- πατημένο το κουμπί του Fire. Μόλις εμφανιστεί η σημαία, στο δεξί άκρο της οθόνης, ο αθλητής που βρίσκεται στα αριστερά θα πηδήξει αμέσως. Εσείς αφήστε το κουμπί, κρατήστε όμως το joystick προς τα κάτω. Ο αθλητής θα προσγειωθεί μπροστά στα βαρέλια, όμως ο υπολογιστής θα

HINTS 'N' TIPS

δεχτεί ότι τα καταφέρατε. Αυτά από το φίλο Σπύρο Κορίκη.

SOUL OF A ROBOT

SPECTRUM

POKE 25812,255 για άπειρες ζωές.

COURSE OF SHERWOOD

SPECTRUM

POKE 64767,255 για άπειρες ζωές.

LIVINGSTONE

SPECTRUM

POKE 23419,255 για άπειρες ζωές.

WORLD SERIES BASKETBALL

SPECTRUM

POKE 28721, 48+x (1≤x≥207) χρόνος ημιχρόνου.
POKE 39636, 48+y (3≤y≥207) χρόνος επίθεσης.
POKE 43833, 48+z (0≤z≥207) χρόνος παράτασης.

Όλα τα pokes απ' το hacking team Platanos (thanx για την αφιέρωση).

SEAS OF BLOOD

ATARI ST

"AXILL ON THE SLAYER OF DRAGONS" Αυτή είναι η φράση, η οποία χρειάζεται για να λυθεί το αίνιγμα που ρωτάει το φάντασμα.

Η ενέργεια ανεβαίνει με το STAFF OF HEALING, που υπάρχει στο αμπάρι του πλοίου. Επίσης ανεβαίνει και αν πάτε σ' ένα δωμάτιο, που ονομάζεται ROOM OF HEALING και βρίσκεται στο (χαμένο στη ζούγκλα) ναό της πόλης ASSUR.

Για να τελειώσει το παιχνίδι, θα πρέπει να κρύψετε τους θησαυρούς που θα έχετε μαζέψει, στην κορυφή του βουνού του νοτιότερου νησιού, που ονομάζεται NIPPUR.

Οι 20 θησαυροί που πρέπει να μαζέψετε είναι οι:

GOLD COINS - AMBER - SILVER STICS - CUTLASS - COLD COINS - STATUE - DOUBLONS - CHALICE - GOLD COINS - PEARLS - EMERLANDS - STATUE - SHARHIRE - CROWN - DIAMOND - DIAMOND - GOLD - OPAL - IVORY - PIECES OF EIGHT.

Η καλύτερη διαδρομή, για να ταξιδέψετε είναι η:

LAGASH (SLATELY BARGE) - RIVERS OF THE DEAD - WRECK - THREE SISTERS ISLANDS - KISH - ASSUR - CALAH - ROC - ICE MOUNTAIN - NIPPUR.

Μερικά απ' τα πιο δύσκολα μέρη του adventure τώρα:

Στα RIVERS OF THE DEAD, θα πρέπει να πάτε από τα βουνά, εάν θέλετε να αποφύγετε μερικές μάχες, αλλά και αν διαλέξετε τις κοιλάδες θα φτάσετε στο ίδιο σημείο. Όταν θα πέσετε στη παγίδα, για να ανοίξετε την πόρτα, θα πρέπει να σπρώξετε το άγαλμα. Για να φτάσετε τον κρίκο θα πρέπει να μπείτε μέσα στη σαρκοφάγο.

Στο ναυάγιο (WRECK), πηγαίνετε κολυμπώντας προς το πίσω μέρος του πλοίου (SWIM WRECK), αλλιώς χάνετε. Ύστερα, αφού μπείτε στην καμπίνα του καπετάνιου, ζητήστε τη βοήθεια των πνευμάτων που βρίσκονται εκεί. Θα σας δώσουν ένα ποτό, που σας δίνει τη δυνατότητα να αναπνέετε κάτω από το νερό. Όταν θα βγείτε στην επιφάνεια, πηγαίνετε πάλι πίσω και δώστε στα πνεύματα το κρανίο του καβουριού που θα έχετε σκοτώσει, για να σας δώσουν κάτι πολύτιμο.

Στο νησί NEAT, μη δεχθείτε το φαγητό που θα σας προσφέρουν οι ιθαγενείς, γιατί είναι δηλητηριασμένο. Σκοτώστε τους όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Αν φάτε το φαγητό και πιαστείτε αιχμάλωτος, τότε ψάξτε καλά τον ξύλινο τοίχο και θα δείτε ότι ένας πάσαλος είναι λασκαρισμένος. Βγάλτε και έτσι θα δημιουργήσετε μια τρύπα (TAKE PLANK).

Στο νησί PALM, τα πράγματα είναι λίγο δύσκολα. Πρώτα πρέπει να σκοτώσετε το γιγάντιο καβούρι, το οποίο θα σας δώσει και πολλές προμήθειες. Ύστερα, θα πρέπει να πολεμήσετε με κάτι πειρατές, οι οποίοι προσπαθούν να κρύψουν ένα μπαούλο. Αφού τους σκοτώσετε, ανοίξτε το μπαούλο και πάρτε τις ασημένες ράβδους. Μετά, πρέπει να πάτε στο πλοίο τους και να τους πάρετε ό,τι πολύτιμο έχουν.

Τα tips απ' τους Ανδρέα Υφαντή και Κώστα Νικολακόπουλο.



COMMANDO

CBM

Δώστε LOAD <RETURN> και, μόλις εμφανιστεί το Ready, δώστε:
POKE 1010,141: POKE 1011,177: POKE 1012,8: POKE 1013,76:
POKE 1014,167 <RETURN>
POKE 1015,2: SYS 2061.

Θα έχετε έτσι περίπου 70 φαντάρους.

ROLLING THUNDER

AMIGA

Μόλις τελειώσει το φόρτωμα, στην οθόνη φαίνεται ένα "Game Over". Κρατήστε πατημένο το F7, μέχρι να δείτε το "press fire to start". Μόλις δείτε το μήνυμα, αφήστε το F7 και πατήστε fire. Αρχίστε το παιχνίδι και - οποιαδήποτε στιγμή - πατήστε το F7. Θα περάσετε πίστα αυτόματα. Το κόλπο πιάνει σ' όλες τις πίστες. Το tip απ' το Μανώλη Γιάννακα.

DRAGON NINJA

AMSTRAD

Στο τέλος της πρώτης πίστας, ο Big περνιέται με το εξής κόλπο: τον πλησιάζετε, σκύβετε και ρίχνετε γροθιά. Εκείνος πηδάει απ' την άλλη πλευρά. Εσείς γυρίζετε και -σκυφτός - του ξαναρίχνετε γροθιά. Το tip, που πιάνει σε όλες τις πίστες εκτός απ' τη δεύτερη και την τρίτη, μας το έστειλε ο Άγγελος Ντιμπέλλο.

BETTER DEAD THAN ALIEN

AMIGA

Όπως γράψαμε στο ένθετο του τεύχους 54, το cheat mode ενεργοποιείται με τη λέξη "CHAMP". Ο Dinos the Mad Metalian μας φωτίζει περισσότερο. Το cheat αφορά μόνο το one player mode. Πατώντας τώρα τα Function Keys 1-8, ενεργοποιείται το αντίστοιχο bonus όπλο. Με F9 περνάτε μια πίστα και το F10 σας χαρίζει μια ζωή όσο το πατάτε.

HINTS 'N' TIPS



SPITTING IMAGE

AMSTRAD

Διαλέξτε το Ρήγκαν για τον εαυτό σας και κάποιον (οποιονδήποτε) αντίπαλο. Σταθείτε στις γωνίες που βγαίνουν τα παιδιά και πετούν αντικείμενα, στραφείτε προς τον αντίπαλο, κάντε το joystick προς τα πίσω και πατήστε Fire. Το κεφάλι βγαίνει όπως πάντα και χτυπάει τον αντίπαλο. Το παιδί βγαίνει και δεν τρώει τη δικιά σας πολύτιμη ενέργεια, αλλά - αντίθετα - του αντιπάλου σας.

Αυτά απ' τον Κώστα Καρρά.

ROBOCOP

CBM

Όσοι θέλουν να περάσουν τις διάφορες πίστες του παιχνιδιού χωρίς πρόβλημα, δεν έχουν παρά να πατήσουν τα πλήκτρα D, F, G, και Fire και ταυτόχρονα να σπρώξουν το joystick δεξιά. Ο Murphy θα ανέβει στο επάνω μέρος της οθόνης, οπότε και θα περάσουν άνετα στις επόμενες πίστες. Το tip απ' τους Βασίλη και Χάρη Μαντά.

HUNCHBACK

CBM

Φόρτωμα, reset και:

POKE 18704,255
SYS 4* 4096

για άπειρες ζωές. Όλα τα pokes απ' τον Κώστα Σταθόπουλο.

URIDIUM

AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:

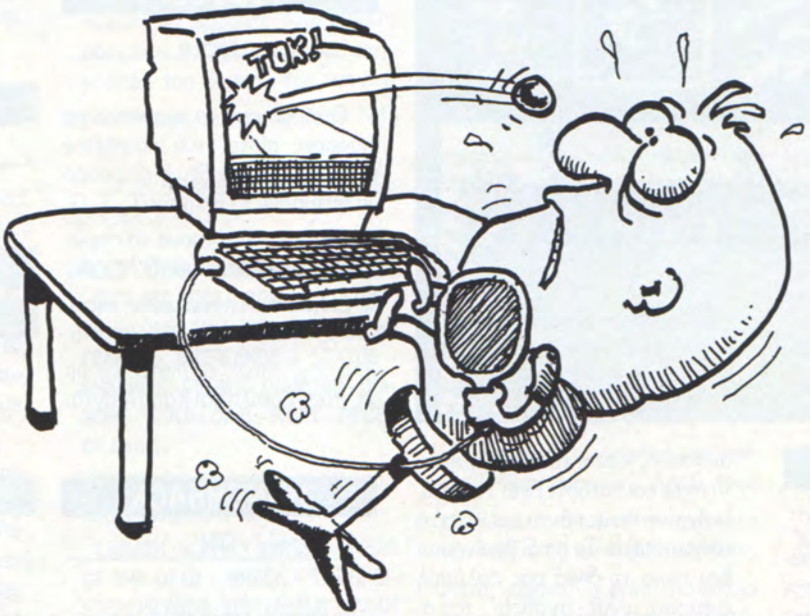
30 MEMORY 6124
40 LOAD «όνομα αρχείου».
50 POKE &70A3,0
60 CALL 4000.

και RUN, για άπειρες lives. Το listing από το T-M-G Soft.

Λοιπόν, αρκετά γι' αυτό το μήνα. Προετοιμαστείτε με ψυχραιμία για τις εξετάσεις και θεωρήστε τις σαν την ... τελευταία παιδική ασθένεια. Και φυσικά, μην ξεχνάτε ότι, μετά τις εξετάσεις, ακολουθεί το φοβερό καλοκαίρι του '89. Νομίζω πως αξίζει τον κόπο.

Χαίρετε! ■

PEEK & POKE



ΜΗΚΟΣ BASIC ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

AMSTRAD

Με τη ρουτίνα αυτού του μήνα, θα μπορέσετε να βρείτε πόσα ακριβώς bytes καταλαμβάνει το BASIC πρόγραμμα που έχετε στη μνήμη. Πληκτρολογήστε προσεχτικά το παρακάτω listing και τρέξτε το. Κατόπιν, φορτώστε στη μνήμη το πρόγραμμα που θέλετε και δώστε CALL 42000. Στην οθόνη, θα τυπωθεί το μήκος του προγράμματος.

```
10 ADDR=42000
20 READ A$:IF A$="END" THEN NEW ELSE POKE ADDR,
   VAL("&"+A$):ADDR=ADDR+1:GOTO 20
30 DATA DD,21,70,01,01,00,00,DD,5E,00,DD,56,01
40 DATA DD,6E,02,DD,66,03,7D,B4,28,12,E5,C5,E1
50 DATA 19,E5,C1,E1,DD,E5,E1,1B,19,23,E5,DD,E1
60 DATA 18,DE,C5,E1,CD,3F,A4,C9,11,10,27,CD,5A
70 DATA A4,11,E8,03,CD,5A,A4,11,64,00,CD,5A,A4
80 DATA 11,0A,00,CD,5A,A4,11,01,00,AF,37,3F,ED
90 DATA 52,38,03,3C,18,F7,19,C6,30,E5,CD,5A,BB
100 DATA E1,C9,END
```

PATTERNS

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα σχεδιάζει ένα κύκλο και τον χωρίζει σε περιοχές, τις οποίες γεμίζει με τα 36 patterns (δείγματα) που διαθέτει ο ST. Η ρουτίνα αυτή είναι γραμμένη σε Atari ST Basic. Πειραματιστείτε, αλλάζοντας τη γραμμή 120 σε: pellipse x,y,x,y,b,b+100.

```
5     '****************  PATTERNS  ****************
10    '********* του ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΥ **********
20    color 1,0,1,1,1:fullw 2:clearw 2
30    if peek(systab)=1 then 60
40    if peek(systab)=2 then 70
50    goto 80
60    x=306:y=172:s=170:goto 90
70    x=304:y=83:s=182:goto 90
80    x=151:y=83:s=91
90    a=24:i=2:b=0
100   for p=1 to a
110   color 1,1,1,p,i
120   pcircle x,y,s,b,b+100:b=b+100
130   next p:if i=3 then end:i=3:a=12:goto 100
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές AMSTRAD, ATARI ST, COMMODORE, και SPECTRUM

ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΚΟΙΝΟΣ ΔΙΑΙΡΕΤΗΣ

COMMODORE 64/128

Η μικρή αυτή ρουτίνα υπολογίζει το μέγιστο κοινό διαιρέτη ν αριθμών. Μπορεί να μεταφερθεί αυτούσια σε όλους τους γνωστούς υπολογιστές. Η καρδιά της ρουτίνας περιορίζεται στις σειρές 80-140, όπου αξιοποιείται ο περίφημος αλγόριθμος του Ευκλείδη. Πριν την εκτέλεση του αλγόριθμου, θα πρέπει να εισαχθούν: το πλήθος των προς εξέταση αριθμών, καθώς και οι ίδιοι οι αριθμοί.

```
10 REM LARGEST COMMON DIVIDER
20 REM
30 INPUT "HOW MANY NUMBERS":N
40 DIM F(N)
50 FOR A=1 TO N
60 PRINT "ENTER NUMBER";A;
70 INPUT F(A):NEXT A
80 X =F(1)
90 FOR A=2 TO N
100 Y =F(A)
110 Z =X-INT(X/Y)*Y
120 X =Y:Y =Z
130 IF Z< >0 THEN 110
140 NEXT A
150 PRINT "THE LCD IS":X
```

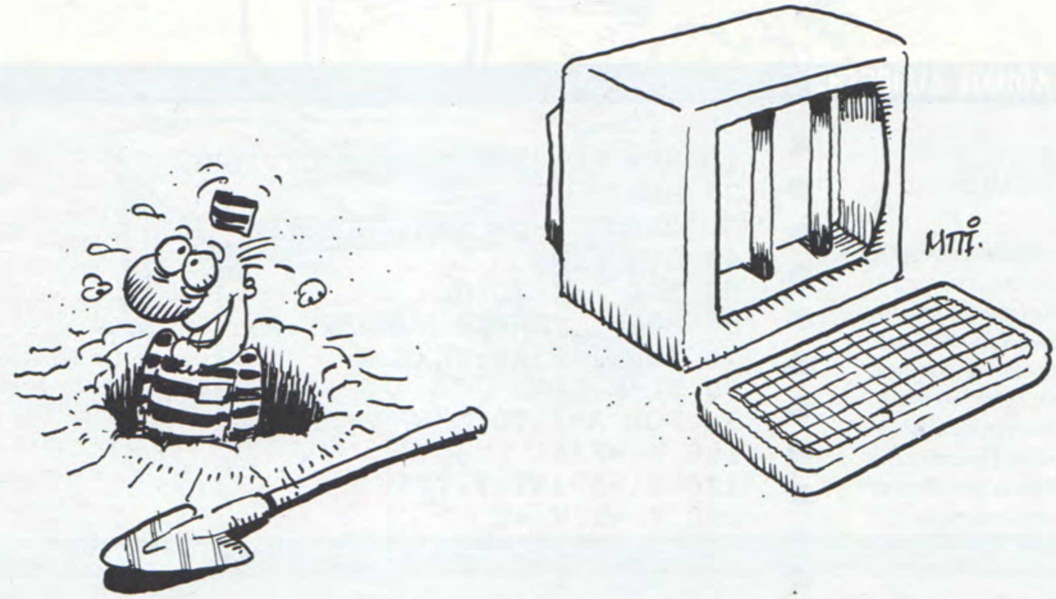
COUNTER

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που παρουσιάζουμε αυτό το μήνα εμφανίζει έναν counter στην οθόνη, που μετράει προς το μηδέν - και μάλιστα real - time. Απλώς πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τα XXXXX με την αρχική διεύθυνση της ρουτίνας και δώστε: CLEAR XXXXX-1: RUN (και εδώ θα αντικαταστήσετε το XXXXX). Ο counter εμφανίζεται στη μέση της οθόνης, αλλά αυτό μπορείτε να το αλλάξετε, δίνοντας: POKE XXXXX+55, αρχική γραμμή και POKE XXXXX+58, αρχική στήλη. Η αρχική γραμμή να έχει τιμές από 0 έως 14 και η αρχική στήλη από 0 έως 24.

Επίσης, η διάρκεια είναι 10 δευτερόλεπτα. Αν θέλετε άλλη διάρκεια, δώστε POKE XXXXX+34, 120+8* seconds: POKE XXXXX+37, 47+seconds. Το seconds παίρνει τιμές από 1 έως 10.

```
  10 LET T=0: FOR F=XXXXX TO XXX
XX+110
  20 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
  30 NEXT F
  40 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA.": BEEP 3,0
 100 DATA 33,0,64,17,1,64,1,0,24
,117,237,176,58,143,92,8,58,141,
92,119,50,143,92,1,255,2,237,176
,33,60,92,203,134,33,200,61,30,5
7,175,50,120,92,1,0,8,229,213,19
7,62,22,215,193,197,121,198,7,21
5,62,11,215,193,209,225,126,229,
23,245,213,197,62,32,48,1,123,21
5,193,209,241,16,241,225,35,12,6
,8,120,185,32,212,29,1,240,255,9
,58,120,92,254,50,56,249,62,47,1
87,32,185,8,50,143,92,201,12206
```



ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ! ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΘΑΥΜΑΤΟΥΡΓΑ POKES ΣΤΟΝ AMSTRAD

Σίγουρα έχουμε αναφερθεί κι άλλη φορά σ' αυτό το αρκετά πολύπλοκο θέμα, αλλά μια και όλο και κάτι καινούργιο παρουσιάζεται, το οποίο ανατρέπει τα προηγούμενα, καλό θα ήταν να ρίξουμε μια ακόμη ματιά στις διάφορες δυσκολίες που δημιουργούν οι προγραμματιστές, μόνο και μόνο για να μας ταλαιπωρούν! Φυσικά, εξυπακούεται ότι για να βάλουμε άπειρες ζωές, χρόνο, ενέργεια κλπ. πρέπει το παιχνίδι να είναι εντελώς ξεκλείδωτο και να μην είναι συμπιεσμένο - πράγμα που συνηθίζεται αρκετά τώρα τελευταία.

του Δ. Ασημακόπουλου

Αν θέλετε να βάλετε άπειρες ζωές σε ένα παιχνίδι, το οποίο είναι συμπιεσμένο, θα πρέπει αναγκαστικά να το ξεσυμπιέσετε στη μνήμη και μετά να το χωρίσετε σε κομμάτια, για να μπορέσετε να το φορτώσετε μαζί με την disassembler. Είναι δε σχεδόν σίγουρο ότι το πρόγραμμα αυτό θα «χαλάει» τις μεταβλητές του λειτουργικού και γι' αυτό πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα πού θα φορτώσετε το κάθε κομμάτι. Η καλύτερη λύση σε τέτοιες περιπτώσεις είναι να φορτώσετε τον κώδικα σε άλλη διεύθυνση, τέτοια ώστε να σας θυμίζει την αρχική. Π.χ., αν έχετε ένα κομμάτι του προγράμματος το οποίο φορτώνεται στην #B3E3, τότε η καλύτερη διεύθυνση για να το μελετήσετε θα ήταν η #13E3. Τώρα, το γιατί είναι η #13E3 και όχι η #2000 ή κάποια άλλη είναι κάτι το οποίο εξαρτάται κάπως και από τον τρόπο με τον οποίο δουλεύει ο καθένας σας. Εμένα με βολεύει αυτή η διεύθυνση, γιατί η «διαφορά» της από την αρχική είναι #A000, πράγμα που

```
010=568:011=536:012=506:0C=3:013=478
 IF A$="4" THEN 01=478:02=451:03=426:04=402:05=379:06=358:07=338:08=319:09=301
010=284:011=268:012=253:0C=4:013=239
 IF A$="5" THEN 01=239:02=225:03=213:04=201:05=190:06=179:07=169:08=159:09=150
010=142:011=134:012=127:0C=5:013=119
 IF A$="6" THEN 01=119:02=113:03=106:04=100:05=95:06=89:07=84:08=80:09=75:010=
1:011=67:012=63:0C=6:013=60
 IF A$="7" THEN 01=60:02=56:03=53:04=50:05=47:06=45:07=42:08=40:09=38:010=36:0
1=34:012=32:0C=7:013=30
```

βοηθάει πάρα πολύ όταν θελήσουμε να τρέξουμε τον κώδικα βήμα-βήμα. Πάρτε για παράδειγμα μια εντολή CALL. Η διεύθυνση που θα έχει σαν όρισμα είναι τελείως άχρηστη, αν έχουμε φορτώσει τον κώδικα αλλού. Αν όμως από αυτή τη διεύθυνση αφαιρέσουμε την #A000, τότε θα βρούμε την ψεύτικη, η οποία βρίσκεται κάπου εκεί που φορτώσαμε τον κώδικα.

Κυνηγώντας τις άπειρες ζωές

Εδώ θα προσπαθήσω να σας δώσω μερικές βασικές αρχές που θα σας βοηθήσουν να βρείτε πού φυλάγονται οι ζωές και, φυσικά, τον τρόπο με τον οποίο θα αχρηστεύσουμε το πρόγραμμα που τις μειώνει. Ας αρχίσουμε με μία δύσκολη περίπτωση - και δύσκολη περίπτωση θεωρείται αυτή στην οποία το πρόγραμμα κρατάει πολλές μεταβλητές μαζί, σε έναν πίνακα. Τέτοια περίπτωση είναι το Bumpy της Loriciels, το οποίο, εκτός από τον αριθμό των ζωών, φυλάει και τους αριθμούς των κλειδιών κλπ. Μάταια έψαχνα για κάποιες εντολές του τύπου:

```
XOR A
LD (XXXXX), A
LD (XXXXX), A
LD (XXXXX), A
LD A, 3
LD (XXXXX), A
```

Το άσχημο σε αυτή την περίπτωση ήταν η μη ύπαρξη μηνύματος Game Over. Τουλάχιστον, αν υπήρχε αυτό, θα μπορούσα πολύ εύκολα να το εντοπίσω και να βρω πότε τυπώνεται. Το επόμενο που δοκίμασα να κάνω ήταν να βρω πότε γράφεται το αρχείο HS.BIN στη δισκέτα. Αυτό το αρχείο κρατάει τα High scores του παιχνιδιού. Θα μπορούσε κάπου να οδηγήσει αυτή η προσπάθεια, αλλά δυστυχώς οι προγραμματιστές της Loriciels φρόντισαν να βάλουν την ανάλογη ρουτίνα σε άλλο τμήμα του προγράμματος (πράγμα που ανακάλυψα αργότερα...). Αφού απέτυχε και αυτό, η μόνη λύση που απέμενε ήταν οι indexed registers και ο HL. Μετά από ένα γερό ψάξιμο της μνήμης για εντολές του τύπου LD (IX+XX), A ανακάλυψα σε κάποια διεύθυνση το εξής πρόγραμμα:

```
     LD A, #00
     LD B, #0E
LOOP LD (IX+0), A
     LD (IX+#0E), A
     DJNZ LOOP
     LD A, 3
     LD (IX+5), A
     LD A, 2
     LD (IX+2), A
     RET
```

Θα έλεγε κανείς ότι το πρόγραμμα αυτό δε λέει τίποτα. Και όμως είναι αυτό που δίνει τις αρχικές συνθήκες στο παιχνίδι. Η προηγούμενη σκέψη, ότι οι ζωές μαζί με τα άλλα κόλπα του παιχνιδιού μπορεί να υπάρχουν υπό μορφή πίνακα, με έκανε να ψυλλιαστώ ότι κάτι δεν πάει καλά εδώ. Αμέσως έκανα το εξής κόλπο: Άλλαξα την τιμή του A πριν μπει στο loop και έτρεξα το πρόγραμμα. Το αποτέλεσμα ήταν να βρεθώ με 50 ζωές, κλειδιά, σφυριά κλπ. Από δω και πέρα, τα πράγματα ήταν πολύ απλά. Μέσα από τον ίδιο τον BASIC loader του παιχνιδιού αχρήστευσα αυτή τη ρουτίνα και, αφού έβαλα 99 σε όλα τα απαραίτητα (εργαλεία, ζωές κλπ.), μηδένισα τη μεταβλητή που κρατάει τον αριθμό της πίστας (ναι, ναι και αυτός εκεί μέσα ήταν, όπως επίσης και η μεταβλητή που κρατάει το score). Το αποτέλεσμα μπορείτε να το δείτε στη στήλη των επεμβάσεων.

Το Bumpy ήταν ένα παιχνίδι ικανό να σου σπάσει τα νεύρα, αν ήθελες να βάλεις πολλές ζωές κλπ. κλπ. Άλλο τόσο ήταν και το παλιό Dragon's Lair. Το παιχνίδι αυτό απαιτούσε όχι 256 ζωές αλλά άπειρες, λόγω της εκπληκτικής ευκολίας με την οποία έχανε κανείς. Τον αριθμό των ζωών τον είχα βρει εύκολα - ήταν μια εντολή LD A, 6 και LD (XXXX), A. Το πρόβλημα άρχισε να γίνεται εκνευριστικό, όταν προσπάθησα να βρω σε ποιό σημείο μειώνονταν οι ζωές. Υπέθεσα ότι, αφού ο προγραμματιστής βάζει τις ζωές χρησιμοποιώντας μεμονωμένη διεύθυνση, το ίδιο θα έκανε και με τη μείωσή τους. Αμ δε! Έφαγα ένα ολόκληρο τέταρτο ψάχνοντας για DEC A και LD (XXXXX), A. Τίποτα δεν εμφανιζόταν στον ορίζοντα, οπότε αναγκαστικά ξεκίνησα να ψάχνω για indexed registers. Εδώ έχουμε μια πρόσθετη ευκολία. Δίνοντας στην disassembler να ψάχνει για τους αριθμούς #DD, #35, μπορούμε εύκολα να εντοπίσουμε οποιαδήποτε μείωση γίνεται με τον IX. Το ψάξιμο απέδωσε και σε κάποια γωνία του προγράμματος εμφανίστηκε το εξής:

```
LD A, (IX+12)
ADD A, #FF
LD (IX+12), A
```

Τι ανωμαλία και αυτή! Αντί να κάνει ένα απλό DEC A, προτιμά να εκτελέσει μια εντολή ADD, μόνο και μόνο για να μας μπλέξει. Η λύση τώρα είναι πανεύκολη. Απλά, μια αντικατάσταση της ADD με OR A και ένα NOP μετά αχρηστεύει τη ρουτίνα μείωσης των ζωών, επιτρέποντάς μας να παίξουμε όσο ποθεί η ψυχή μας. Μια ακόμη χειρότερη περίπτωση που συνάντησα ήταν η χρησιμοποίηση bits για την ένδειξη των ζωών. Αυτό και αν είναι παλαβό! Το πρόγραμμα έκανε το εξής κόλπο: Αντί να βάλει τον αριθμό των ζωών σαν byte κανονικό, όπως όλοι μας το ξέρουμε, έβαλε τις ζωές σαν bits τα οποία μετέθετε μία θέση προς τα δεξιά, κάθε φορά που χανόταν μια ζωή. Οι εντολές που χρησιμοποιούσε ήταν οι ακόλουθες:

```
LD A, 7 ; Τα 3 τελευταία bits αναμένα! 7 =
          00000111 στο δυαδικό σύστημα
LD (XXXXX), A
.......

.......
LD A, (XXXXXX)
SRA A ; Κάνε shift μια θέση δεξιά
LD (XXXXX), A
.......
```

Το αστείο ήταν ότι είχα δει αυτό το πρόγραμμα, αλλά δε μπορούσα να φανταστώ ότι θα μπορούσε ποτέ άνθρωπος να κάνει τέτοιο κόλπο, για να δυσκολέψει όσο γίνεται την εύρεση των άπειρων ζωών. Η λύση και εδώ είναι η αντικατάσταση της εντολής SRA A με την OR A. Θα μου πείτε, γιατί βάζεις OR A και όχι NOP; Η πείρα έχει δείξει ότι η OR A είναι πιο σίγουρη, γιατί αλλάζει το zero flag. Αν τυχόν το flag αυτό είχε γίνει 1 από κάποια προηγούμενη πράξη και πιο κάτω ελεγχόταν η τιμή του για να διαπιστωθεί αν τελείωσαν οι ζωές, τότε, μόλις θα χάναμε την πρώτη ζωή, το παιχνίδι θα νόμιζε ότι τις χάσαμε όλες και συνεπώς Game Over! Γι' αυτό συνιστώ πάντα τη χρήση της OR A, που ευτυχώς είναι και 1 byte και χωράει παντού.

Ένα άλλο παιχνίδι που με είχε ταλαιπωρήσει πολύ ήταν το Nemessis. Το πρόγραμμα αυτό είχε την εξής ιδιοτροπία: Χρησιμοποιούσε το byte των ζωών για να τις τυπώσει σαν αριθμό στην οθόνη. Όντας νέος τότε στο επάγγελμα, δεν είχα φανταστεί ότι το κλειδί σ' αυτή την περίπτωση είναι η εύρεση της εντολής OR #30. Δείτε το παρακάτω πρόγραμμα που υπήρχε μέσα στο Nemessis:

```
.........
DEC A
DAA
```

```
LD (XXXXX), A
OR #30
........
```

Η εντολή OR #30 φτιάχνει τον αριθμό των ζωών έτσι ώστε να μπορεί αμέσως να τυπωθεί από τη standard ρουτίνα του λειτουργικού, την #BB5A. Εδώ φυσικά η λύση είναι η αντικατάσταση της εντολής DEC A με την OR A. Έλα όμως που το Nemessis δεν παιζόταν ούτε με άπειρες, λόγω σαδιστικής δυσκολίας. Έπρεπε λοιπόν να βρω κάποιον πιο αποτελεσματικό τρόπο. Ο μόνος που απέμενε ήταν η αθανασία. Για να εξασφαλίσουμε αυτό το προνόμιο, θα πρέπει να βρούμε από πού καλείται η ρουτίνα μείωσης των ζωών. Εδώ ήταν που μου την έφεραν για τα καλά. Δεν υπήρχε πουθενά κάποιο CALL, το οποίο να οδηγεί στη ρουτίνα μείωσης (και σημειώστε ότι η επιστροφή γινόταν με εντολή RET, πράγμα που δείχνει ξεκάθαρα ότι με εντολή CALL καλείται). Το λάθος που έκανα ήταν ότι έψαχνα τη σειρά #CD, #xx, #xx και όχι την #xx, #xx που έπρεπε να κάνω. Όταν αποφάσισα να κάνω το δεύτερο κόλπο, βρήκα τη διεύθυνση της ρουτίνας, με τη διαφορά ότι ήταν ξεκάρφωτη ή, μάλλον, όπως κατάλαβα αργότερα, η διεύθυνση βρισκόταν μέσα σε έναν πίνακα. Άλλη δυσκολία τώρα: έπρεπε να βρω την αρχή του πίνακα, για να μπορέσω να δω από πού διαβάζεται το offset με το οποίο κάνει την κλήση το πρόγραμμα. Ευτυχώς, βρέθηκε και αυτή και μετά, λίγο πιο πάνω, βρέθηκε και η ρουτίνα που χρησιμοποιούσε ένα offset, για να βρει πού έπρεπε να κάνει jump. Από κει και πέρα, τα πράγματα ήταν απλά. Ξέροντας σε ποιά θέση του πίνακα βρισκόταν η διεύθυνση της ρουτίνας μείωσης των ζωών, υπολόγισα το offset και βρήκα από πού γινόταν η κλήση. Εκεί είχε το παρακάτω πρόγραμμα:

```
LD A, (XXXXX)
OR A
CALL NZ, YYYYY
```

όπου η ρουτίνα YYYYY έφτιαχνε το offset και μετά έκανε jump στη ρουτίνα που διάβαζε τον πίνακα. Προφανώς, αν το byte στη διεύθυνση XXXXX ήταν διάφορο του 0, σήμαινε ότι έπρεπε να μειωθούν οι ζωές. Εδώ βλέπετε ότι πρέπει να αντικατασταθεί η εντολή OR A που ελέγχει το zero flag. Εφόσον μας ενδιαφέρει να μην εκτελεστεί η CALL NZ, YYYYY, πρέπει να κάνουμε το flag 1. Η κατάλληλη εντολή είναι η XOR A.

Τα ίδια και χειρότερα συμβαίνουν όταν καλείστε να αντιμετωπίσετε το πρόβλημα της άπειρης ενέργειας. Εδώ τίποτα δεν είναι σίγουρο. Ωστόσο, θα αναφέρω δύο περιπτώσεις - τις πιο συνηθισμένες. Η πρώτη κάνει χρήση του HL ως counter, μέχρι να φτάσει στο μηδέν. Δείτε το παρακάτω πρόγραμμα:

```
     POP HL
     POP DE
     LD A, (DE)
     OR A
     JR NZ, EXIT
     JP XXXXX
EXIT DEC HL
     LD A, H
     OR L
     JP Z, LOSE_LIFE
```

Εδώ γίνονται τα εξής: Το byte που δείχνει ο DE είναι μια σημαία που πληροφορεί το πρόγραμμα αν πρέπει να μειωθεί η ενέργεια. Αν το byte είναι διάφορο του 0, τότε έχουμε την ανάλογη μείωση του HL και μετά τον κατάλληλο έλεγχο για το αν μηδενίστηκε ή όχι. Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά απλά. Όπως και στο προηγούμενο παράδειγμα, η εντολή XOR A στη θέση της OR A θα λύσει το πρόβλημα μια και καλή.

Η δεύτερη περίπτωση χρησιμοποιεί τον A σαν μετρητή δεκαδικών αριθμών (κωδικοποίηση BCD). Δεν έχει σχεδόν καμία διαφορά από τις αντίστοιχες ρουτίνες μείωσης των ζωών. Δείτε το ακόλουθο παράδειγμα:

```
LD A, (XXXXX)
SUB B
DAA
LD (XXXXX), A
.......
```

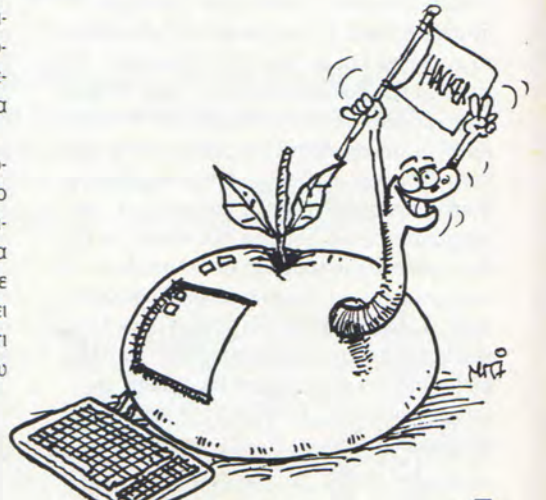
Εδώ έχουμε και χρήση του καταχωρητή B. Αυτός κρατάει την τιμή που θα αφαιρεθεί από την ενέργεια. Η BCD κωδικοποίηση χρησιμεύει μόνο σε περιπτώσεις που το πρόγραμμα τυπώνει στην οθόνη την ενέργεια σαν νούμερο. Γι' αυτό, καλό είναι να παρατηρείτε πρώτα προσεκτικά το παιχνίδι. Αν βλέπετε ότι χρησιμοποιούνται οι standard ρουτίνες του λειτουργικού, τότε είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα χρησιμοποιεί τέτοια κόλπα. Φυσικά, υπάρχουν και εξαιρέσεις. Κανείς δε μπορεί να προβλέψει τα βίτσια του καθενός!

Ας δούμε τώρα και μια περίπτωση στην οποία μας ενδιαφέρει να βάλουμε άπειρο χρόνο σε κάποιο παιχνίδι. Στις περισσότερες περιπτώσεις χρησιμοποιείται ο HL. Ο H κρατάει τα λεπτά και ο L τα δευτερόλεπτα - φυσικά σε BCD μορφή γιατί, ειδικά στο χρόνο, βολεύει πάρα πολύ. Βέβαια, το κακό με τον HL είναι ότι πρέπει να μεταφερθούν τα περιεχόμενά του στον A, πριν γίνουν οι πράξεις. Π.χ.:

```
       LD A, L
       DEC A
       DAA
       CP #99
       JR Z, MINUTE
       LD L, A
       RET
MINUTE LD L, #59
       LD A, H
       DEC A
       DAA
       LD H, A
       RET
```

Η παραπάνω ρουτίνα είναι ένα τυπικό παράδειγμα μείωσης χρόνου. Βλέπουμε καθαρά ότι ο L κρατάει τα δευτερόλεπτα και αντίστοιχα ο H τα λεπτά. Παρατηρήστε επίσης και τη χρήση της εντολής DAA για τη διόρθωση τυχόν αριθμητικού σφάλματος. Εδώ, για να σταματήσουμε το χρόνο, αρκεί μόνο να σταματήσουμε τα δευτερόλεπτα. Αυτό γίνεται με την αντικατάσταση της εντολής DEC A με τη γνωστή μας OR A. Μπορεί όμως να σας τύχει και περίπτωση στην οποία ο HL ή ο A κρατάνε το σύνολο των δευτερολέπτων (πολύ σπάνια). Εδώ δεν έχετε να κάνετε τίποτα παραπάνω από αυτά που ανέφερα με τις ζωές. Απλά βρείτε πού μειώνεται ο HL ή ο A και πράξτε ανάλογα.

Το πρόβλημα της εύρεσης άπειρων ζωών, φυσικά, δεν είναι δυνατόν να καλυφτεί πλήρως από ένα άρθρο, γιατί απλούστατα υπάρχουν άπειρες περιπτώσεις. Προσπάθησα να σας παρουσιάσω τις πιο δύσκολες και αυτές που με ταλαιπώρησαν περισσότερο και ελπίζω να σας έδωσα αφορμή να αρχίσετε το ψάξιμο. Τα Hints & Tips περιμένουν τις δικές σας επεμβάσεις και μόνο! Αν παρ' όλα αυτά υπάρχει κάτι που δεν καταλάβατε, δεν έχετε παρά να γράψετε κάποιο γράμμα στο περιοδικό και να είστε σίγουροι ότι θα απαντηθεί το συντομότερο. Καλό ψάξιμο!



■

QuickShot Collection

THE BEST JOYSTICKS FOR THE BEST GAMES

XENON
BUMPY
SKWEEK
KICK OFF
PACLAND
PACMANIA



QuickShot XIII (IBM PC)

QuickShot Turbo

QuickShot I

QuickShot IIPlus

TITAN
BARBARIAN II
THE RUNNING MAN
CRAZY CARS II
VINDICATORS
F-16 COMBAT PILOT

*********************** ******

ΠΡΟΣΟΧΗ!
ΚΟΥΠΟΝΙ ΜΕ BONUS ΕΚΠΛΗΞΗ
ΜΕΣΑ ΣΕ ΚΑΘΕ GAME.
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ ΤΩΡΑ!

****

****

QuickShot

ΠΛΗΡΗΣ ΠΑΡΑΚΑΤΑΘΗΚΗ
ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ
ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

****

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ GREEKSoftware®

ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.



Επικίνδυνες αποστολές!

Μυστικά έγγραφα... Ζωές ανθρώπων... Η έννομη τάξη της κοινωνίας μας... Το μέλλον της ανθρωπότητας... Αυτά είναι λίγα από τα πράγματα που θα κληθείτε να υπερασπιστείτε στην αποστολή σας. Χωρίς φυσικά να περιμένετε ανταμοιβή. Μόνο για το καλό του συνόλου, όπως άλλωστε όλοι οι ήρωες. Ίσως όμως να κερδίσετε κι εσείς κάτι: μερικές ευχάριστες ώρες παιχνιδιού με τον υπολογιστή σας. Ας ξεκινήσουμε όμως τις αποστολές: η ανθρωπότητα περιμένει...

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

A VIEW TO A KILL

Φυσικά είναι το computer παιχνίδι, από την αντίστοιχη ταινία, με πρωταγωνιστή το θρυλικό James Bond. Το παιχνίδι γράφτηκε από την Domark, που την εποχή εκείνη (1985) επιδιδόταν στο σπορ αυτό, δηλαδή στο γράψιμο παιχνιδιών με θέματα από ταινίες, χωρίς ιδιαίτερη επιτυχία, σε κανένα από αυτά (βλέπε "Friday the 13th"). Σ' αυτά τα πλαίσια κινήθηκε λοιπόν και το "A View to a Kill".

Πάντως, πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι σ' αυτό έγινε κάποια προσπάθεια παραπάνω. Έτσι, το παιχνίδι έρχεται σε τέσσερα κομμάτια, το πρώτο από τα οποία είναι opening και σας δείχνει τους συντελεστές του προγράμματος, καθώς και κάποια εφέ. Το δεύτερο κομμάτι είναι και το πρώτο υποπαιχνίδι, όπου οδηγείτε ένα αυτοκίνητο. Πρέπει να φτάσετε στο κτήριο - στόχο σας, όπου θα πολεμήσετε τον πολύ κακό και θα πάρετε έναν



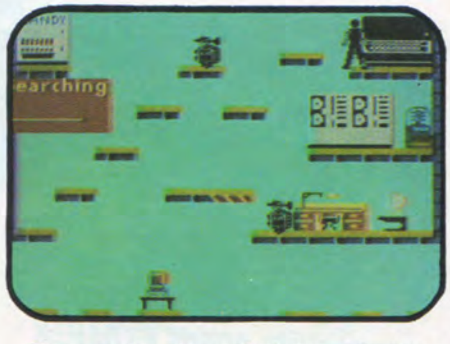
κωδικό, για το 3ο κομμάτι. Στο 3ο κομμάτι, βρίσκεστε σ' ένα ορυχείο και πρέπει να περιπλανηθείτε, βρίσκοντας και χρησιμοποιώντας αντικείμενα. Πολύ πρωτότυπο. Αν τα καταφέρετε, θα πάρετε έναν κωδικό για το 4ο κομμάτι, που είναι, στην ουσία, μια τελική οθόνη, που δεν αξίζει τον κόπο να δείτε. Το "A view to a Kill" ήταν μέτριο το '85. Τώρα είναι κακό.

IMPOSSIBLE MISSION

Αντίθετα με την προηγούμενη αποστολή, αυτή θα σας συνιστούσα να την αναλάβετε. Για να σας κατατοπίσω πάνω στην αποστολή σας, η κατάσταση έχει ως εξής: ένας τρελός καθηγητής έχει φτιάξει, στον πύργο του, μια στρατιά από ρομπότ και σχεδιάζει μ' αυτά να κατακτήσει τον κόσμο. Καθώς όμως γύριζε στον πύργο του, του έπεσαν κομμάτια παζλ, που αν συντεθούν δίνουν τα γράμματα ενός password, που, αν το εισάγετε σε μια ειδική οθόνη, τότε τα σχέδιά του θα αποτύχουν. Επίσης, του έπεσαν ειδικοί κωδικοί, που, σε συνδυασμό με τα κατάλληλα τερματικά, απενεργοποιούν τα ρομπότ για λίγο, ή ξαναφέρουν σε κάποια θέση τα διάφορα ασανσέρ.

Ο πύργος περιλαμβάνει αρκετά δωμάτια και χωρίζεται σε έξι στήλες, κάθε μια από τις οποίες έχει μέχρι έξι δωμάτια. Τα δωμάτια έχουν διαφορετική διάταξη, σε κάθε παιχνίδι.

Εσείς περιπλανιέστε, ψάχνοντας για τα παζλ και τους κωδικούς, ενώ - ταυτόχρονα - πρέπει να αποφεύγετε τα ρομπότ. Έχετε έξι (πραγματικές) ώρες στη διάθεσή σας, αλλά κάθε φορά που χάνετε, δηλαδή πέφτετε πάνω σε ρομπότ ή μέσα σε τρύπα στο πάτωμα, χάνετε 10 λεπτά.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, όπως και ο ήχος. Πάντως, θα έπρεπε να είναι λίγο πιο δύσκολο. Ένας πεπειραμένος παίχτης μπορεί άνετα να το τελειώσει, και να έχει πάνω από 2 ώρες ακόμα στη διάθεσή του. Το παιχνίδι, όμως, είναι πολύ καλό, και το μοναδικό αυτό παράπονο καθόλου δεν χαλάει την εικόνα του...

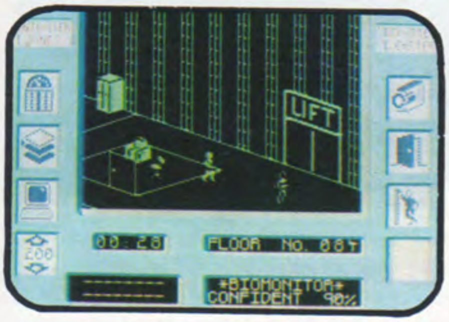
SOFTWARE FILE

MAX HEADROM

Αν μη τι άλλο, η αποστολή αυτή είναι πρωτότυπη: η προσωπικότητα του Max Headrom έχει κλειστεί σ' έναν υπολογιστή (!) κι εσείς πρέπει να του την επιστρέψετε. Φυσικά, δεν υπάρχουν πώς και γιατί. Απλά πρέπει να γίνει.

Η ιστορία εκτυλίσσεται σε έναν ουρανοξύστη με 210 πατώματα. Από αυτά, τα δέκα (200-209) περιέχουν κωδικούς, που σας δίνουν προσπέλαση σε έναν υπολογιστή, που βρίσκεται στο 210 πάτωμα και έχει τον κωδικό για έναν άλλο υπολογιστή, που βρίσκεται στα πατώματα 200-209 και έχει την προσωπικότητα του Max.

Για να πάτε σε ένα πάτωμα, πρέπει να πάρετε το ασανσέρ και να σχηματίσετε το τελευταίο ψηφίο του αριθμού του, για τα 200-209, ή το P (Presidental), για το 210. Αν σχηματίσετε κάτι άλλο, θα βρεθείτε σε κάποιο άλλο πάτωμα,

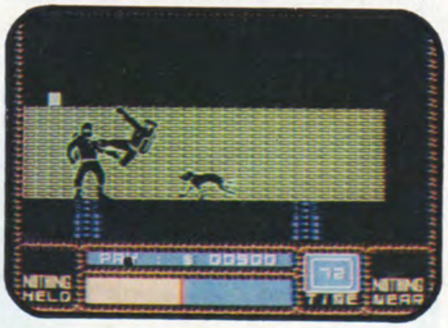


μεταξύ 1 και 199. Για να μπορείτε να ψάξετε ένα πάτωμα, πρέπει να περάσετε ένα τεστ, όπου παίζετε ανάποδα μια σειρά από νότες που ακούτε. Αλλιώς, ξαναδοκιμάζετε.

Φυσικά, υπάρχουν και οι απαραίτητοι εχθροί, που θέλουν να σας στείλουν στο δημιουργό σας. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να ανταποδώσετε. Πάντως, αξίζει τον κόπο να τελειώσετε το Max Headrom, για να τον δείτε να σας συγχαίρει και να σας ευχαριστεί. Αν και τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν λίγο καλύτερα, θα ήταν πολύ καλό.

SABOTEUR

Οι έρευνες των εταιριών δεν είναι πάντα προς ώφελος της ανθρωπότητας. Έτσι και η εταιρία που αναφέρεται σ' αυτό το παιχνίδι έχει



στραφεί κατά της ανθρωπότητας και έχει κάνει μια πολύ καταστροφική «ανακάλυψη», την οποία φυλάει σε μια 5 1/4" δισκέτα, η οποία - με τη σειρά της - φυλάγεται από έναν αξιοσέβαστο αριθμό ατόμων.

Εσείς πρέπει να πάρετε τη δισκέτα αυτή, να ανατινάξετε το κτήριο και να φύγετε με ένα ελικόπτερο. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να σκοτώνετε τους κακούς φύλακες, με γροθιές, κλωτσιές, ή πετώντας τους διάφορα αντικείμενα. Μπορείτε πάντα να φύγετε χωρίς να εκπληρώσετε κάποιον από τους προαναφερθέντες στόχους, αλλά θα χάσετε τους αντίστοιχους bonus πόντους.

Υπάρχουν εννέα επίπεδα δυσκολίας, με βασική διαφορά τις ηλεκτρονικές πόρτες, που είναι ανοιχτές στα εύκολα επίπεδα και κλειστές στα δύσκολα. Κάθε μια από αυτές ανοίγει από κάποιο τερματικό και κλείνει από κάποιο άλλο.

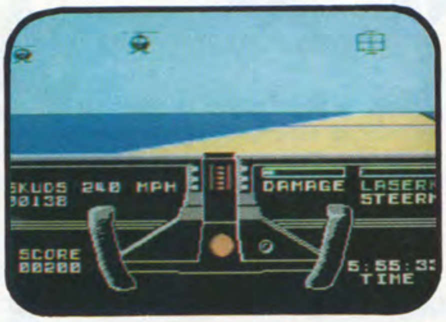
Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και ο ήχος το ίδιο. Το animation, όμως, σίγουρα θα μπορούσε να είχε βελτιωθεί. Το επίπεδο δυσκολίας, όπως είπαμε, το διαλέγετε εσείς, άρα δεν υπάρχουν παράπονα εδώ.

Γενικά το Saboteur είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι.

KNIGHT RIDER

Αν ποτέ βρείτε έναν άνθρωπο από την Ocean και του πείτε "Knight Rider", τότε αυτός είτε θα φύγει τρέχοντας, κάνοντας διάφορες χει-





ρονομίες και μορφασμούς, είτε θα σας σκοτώσει επί τόπου. Για να το πούμε διαφορετικά, το Knight Rider δεν είναι η πιο ευχάριστη ανάμνηση για την Ocean.

Φυσικά πρόκειται για τη γνωστή ιστορία του Michael Knight, που είναι ο απανταχού υπερασπιστής των αδυνάτων και τιμωρός των κακών. Εδώ έχει να διαλέξει μια από τέσσερις αποστολές.

Κάθε αποστολή διαιρείται σε φάσεις και κάθε φάση έχει δύο στάδια. Το πρώτο στάδιο είναι το να οδηγείτε σ' ένα δρόμο, ενώ σας επιτίθενται ελικόπτερα. Φυσικά, πρέπει να μένετε στο δρόμο και να καταστρέφετε τα ελικόπτερα.

Το δεύτερο είναι να περάσετε μέσα από ένα καλά φυλαγόμενο δωμάτιο, μαζεύοντας τα χρήσιμα αντικείμενα. Αξιοσημείωτο είναι ότι έχετε τη δυνατότητα να πάρετε λάθος δρόμο, πράγμα που σημαίνει δέκα περίπου λεπτά εκνευρισμού.

Σαν παιχνίδι, το Knight Rider πρέπει να ξεχαστεί, αλλά όχι και σαν παράδειγμα προς αποφυγήν...



DAN DARE

Σίγουρα, πολλοί θα ήθελαν να δουν μερικά πράσινα πλάσματα να έρχονται από το διάστημα. Κανένας όμως δεν θα ήθελε ποτέ να τα δει στη μορφή του Mekon και των Treens, γιατί δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι αυτοί είναι ιδιαίτερα φιλικά κείμενοι προς την ανθρωπότητα. Και για να το αποδείξουν αυτό, φέρνουν έναν πλανήτη για να τον ρίξουν πάνω στη γη, αν αυτή αποφασίσει να μην παραδοθεί στον Mekon.

Εσείς, φυσικά, πρέπει να βγάλετε το φίδι από την τρύπα, δηλαδή να πάτε στον πλανήτη και να τον καταστρέψετε, πριν πέσει πάνω στη γη. Οι Treens, στρατιώτες του Mekon, δεν θα σας κρατούν απλώς παρέα...

Για να καταστραφεί ο πλανήτης, πρέπει να βρείτε 5 κλειδιά, να τα πάτε στο Self-destruct system του πλανήτη και μετά να φύγετε ζωντανοί.

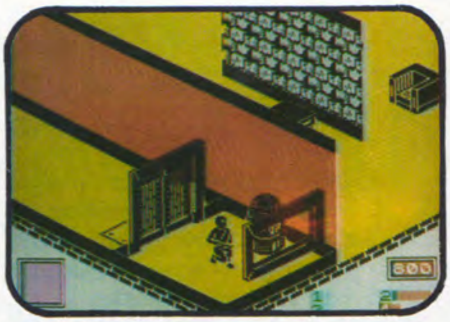


Εμπόδια είναι οι Treens, μερικά κανονάκια, καθώς και διάφορα χάσματα, στα οποία μπορείτε εύκολα να πέσετε.

Τα γραφικά του Dan Dare είναι πολύ καλά και τα sprites κινούνται γρήγορα και όμορφα. Το καλύτερο σημείο του είναι όμως το gameplay: μπορείτε να παίξετε αρκετά, από την πρώτη ακόμη φορά, αλλά δύσκολα θα φτάσετε στο τέλος. Πολύ καλό, από κάθε άποψη.

STRIKE FORCE COBRA

Ο εξ ορισμού κακός εχθρός έχει απαγάγει εννέα καθηγητές και θα τους βάλει να κάνουν υποχθόνιες έρευνες. Εσείς διαλέγετε τέσσερις γενναίους και ξεκινάτε προς αναζήτησή τους. Ναι, καλά διαβάσατε, στο παιχνίδι αυτό δεν ελέγχετε ένα χαρακτήρα, αλλά μια ομάδα χαρακτήρων (έναν βέβαια κάθε φορά), που πρέπει να συνεργαστούν μεταξύ τους μάλιστα, αν θέλετε να επιτύχει η αποστολή σας. Ο εχθρός έχει στήσει παντού παγίδες και εσείς πρέπει να εξουδετερώσετε κάθε παγίδα, με τον κατάλληλο άνθρωπο. Οι χαρακτήρες έχουν μεγάλη συλλογή από κινήσεις, όπως άλματα, τούμπες προς τα μπροστά, σκύψιμο, σκυφτό περπάτημα, κλωτσιές κ.ά. Αυτό αυξάνει επικίνδυνα τον αριθμό των πλήκτρων ελέγχου και, έτσι, μειώνει την ευκολία χειρισμού. Έτσι, μπορείτε να υποθέσετε ότι, σ' ένα δωμάτιο, όπου ένας χαρακτήρας πρέπει να περάσει κάτω από τα εχθρικά πυρά και πάνω από το ηλεκτροφόρο σύρμα, και μετά ένας 2ος χαρακτήρας να πηδήξει στις πλάτες του πρώτου για να φτάσει ένα ψηλό παράθυρο, δεν έχετε φοβερά πολλές πιθανότητες επιβίωσης.



Τα γραφικά είναι καλά και τα sprites το ίδιο, αν και το animation υποφέρει, λόγω της πληθώρας των κινήσεων. Επίσης, η ταχύτητα του παιχνιδιού ποικίλλει αρκετά, ανάλογα με το πλήθος των sprites στην οθόνη και άρα δεν μπορείτε να υπολογίσετε με ακρίβεια τις κινήσεις σας. Με λίγη προσοχή, θα μπορούσε να ήταν αρκετά καλύτερο...

JAIL BREAK

Ο τίτλος του παιχνιδιού είναι, πιστεύω, ιδιαίτερα κατατοπιστικός, όσον αφορά την υπόθεση του παιχνιδιού: κάποιοι κρατούμενοι το έσκασαν από τη φυλακή και έπιασαν αιχμάλωτο το δεσμοφύλακα. Εσείς πρέπει να ελευθερώσετε το δεσμοφύλακα και να γυρίσετε τους κρατούμενους στη φυλακή. Νεκρούς ή πεθαμένους.

Η ιστορία εκτυλίσσεται σε μια δεξιά - προς - τα - αριστερά - scrolling οθόνη, με αρκετό χρώμα και απότομο scrolling. Κρατούμενοι έρχονται από αριστερά και δεξιά και - συνήθως - σας

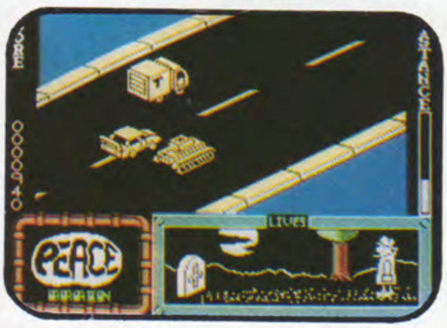


σκοτώνουν. Υπάρχουν και πολίτες, τους οποίους πρέπει να σώσετε, για να κερδίσετε ένα έξτρα όπλο. Αν τους σκοτώσετε, χάνετε ό,τι έξτρα έχετε πάρει.

Το παιχνίδι δεν παίζεται σχεδόν με τίποτε. Ακόμη και με άπειρες ζωές, δεν περνάτε τη δεύτερη από τις πέντε πίστες. Υπάρχει και ένα περίεργο σύστημα ανίχνευσης σύγκρουσης των sprites, όπου μπορείτε να σκοτωθείτε ευρισκόμενος πιο κάτω από μια σφαίρα ή έναν κρατούμενο. Κρίμα, γιατί το coin-op ήταν πολύ καλύτερο.

AGENT X

Το Agent X αποτέλεσε μια από τις καλύτερες στιγμές της Mastertronic. Η ιστορία, πολύ πρωτότυπη, περιλαμβάνει έναν τρελό καθηγητή που ετοιμάζει το τέλος του κόσμου και εσείς είστε ο ήρωας που πρέπει να τον σταματήσει.

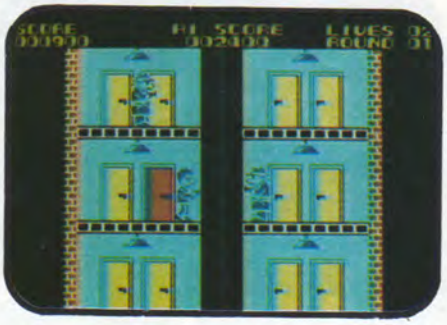


Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία στάδια: Στο πρώτο, οδηγείτε ένα αυτοκίνητο σε ένα δρόμο με άλλα αυτοκίνητα και λακούβες, τα οποία πρέπει να αποφεύγετε. Στο δεύτερο κομμάτι,ι περπατάτε μέσα σε ένα ορυχείο, ενώ αποφεύγετε κακούς και αυτά τα περίεργα τραινάκια που κυκλοφορούν σε κάτι τέτοια μέρη. Στο τρίτο, πρέπει να εξουδετερώσετε τη βόμβα και να επιστρέψετε πίσω, αποφεύγοντας πυραύλους και άλλους κακούς. Κάθε φορά που συγκρούεστε με κάτι κακό, κάνετε ένα βήμα προς τον τάφο, κυριολεκτικά, γιατί έτσι παριστάνεται η ενέργειά σας.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, τα sprites όμως, στο δεύτερο και τρίτο κομμάτι, δεν είναι τόσο καλά. Ο ήχος είναι αρκετά καλός και το gameplay είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού. Δυστυχώς, η Mastertronic σταμάτησε να βγάζει τέτοια παιχνίδια...

MISSION ELEVATOR

Στα αρχαία χρόνια, το 1984, είχε κυκλοφορήσει ένα coin-op, το Mission Elevator. Ήταν ένα μέτριο coin-op. Το 1987 η Quicksilva αποφάσισε να κάνει το conversion. Έτσι και έγινε.



Το conversion έχει την ίδια ιστορία με το coin-op: πρέπει να ανεβοκατεβαίνετε σ' ένα κτήριο, μπαίνοντας σ' όλες τις κόκκινες πόρτες, μαζεύοντας έτσι όλα τα έγγραφα που υπάρχουν εκεί. Τώρα, γιατί ο εχθρός έβαψε τις πόρτες αυτές κόκκινες, παραμένει ανεξήγητο.

Φυσικά, υπάρχουν οι κακοί πράκτορες, που διασκεδάζουν πυροβολώντας σας. Εσείς πρέπει να αποφύγετε τις σφαίρες τους και να ανταποδώσετε με σφαίρα ή κλωτσιά, ή - ακόμη καλύτερα - λιώνοντάς τους, χρησιμοποιώντας το ασανσέρ. Φυσικά, το ίδιο μπορούν να κάνουν και αυτοί. Αν μαζέψετε όλα τα έγγραφα, τότε μπορείτε να φύγετε για το επόμενο κτίριο, για να κάνετε τα ίδια ακριβώς.

Με καλά γραφικά, μέτρια sprites, λίγο ήχο και μέτριο gameplay, το Mission Elevator ποτέ δεν κατάφερε να εντυπωσιάσει. Σίγουρα όμως δεν είναι κακό. Υπάρχουν πολλά χειρότερα παιχνίδια.Απλά,δεν ξέφυγε από τη μετριότητα.

THE LIVING DAYLIGHTS

Η Domark δεν ξέχασε την τέχνη της, τέσσερα χρόνια μετά το πάθημα του "A view to a kill". Έτσι, αποφάσισε να κάνει το computer game. Ευτυχώς το αποτέλεσμα δεν ήταν το ίδιο κακό. Ήταν βελτιωμένο κάπως, αλλά όχι άνω του μετρίου.

Παίρνετε, για άλλη μια φορά, λοιπόν, το ρόλο του James Bond και πρέπει να περάσετε μέσα από διάφορες πίστες, για να φτάσετε στον τελικό σας στόχο. Κάθε πίστα έχει τις ιδιαιτερότητές της και γι' αυτό πρέπει να διαλέξετε ένα έξτρα όπλο, πριν αρχίσετε τη συγκεκριμένη αποστολή. Πολύ διασκεδαστικό είναι το να διαλέξετε λάθος όπλο στη δέκατη πίστα, έτσι ώστε να μην μπορείτε να την περάσετε και να πρέπει έτσι ν' αρχίσετε πάλι από την αρχή.



Οι πίστες είναι δεξιά - προς - τα - αριστερά - scrolling. Το scrolling είναι ομαλό, αλλά τα sprites είναι μικρά, αν και λεπτομερή και με καλό animation. Ο ήχος είναι μέτριος, όπως και το gameplay. Σίγουρα δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι που μπορείτε να βρείτε.

SABOTEUR 2

Τρία χρόνια μετά το Saboteur, η Durel, έχοντας εξαντλήσει όλη τη φαντασία της, δεν βρήκε τίποτε καλύτερο να κάνει, από το διάδοχο του Saboteur. Αλλά δύσκολα θα μπορούσε να βρει κάτι καλύτερο, γιατί το παιχνίδι είναι αρκετά καλό.

Η ιστορία έχει ως εξής: ο αρχικός Saboteur έχει δολοφονηθεί και αυτοί που τον σκότωσαν σχεδιάζουν να ρίξουν έναν πυρηνικό πύραυλο στο Πεκίνο. Η αδελφή του Saboteur, τώρα, για



να εκδικηθεί τους δολοφόνους του Saboteur, θα τους χαλάσει τα σχέδια. 'Η τουλάχιστον έτσι σχεδιάζει.

Η περιοχή που πρέπει να ψάξει η Saboteur είναι πιο μεγάλη από αυτή που είχε ο αδελφός της να ψάξει, πιο όμορφα σχεδιασμένη και με περισσότερη ποικιλία. Οι εχθροί είναι πιο θανατηφόροι και καλύτερα εξοπλισμένοι, όπως π.χ. με φλογοβόλο. Δυστυχώς, διαθέτετε μία μόνο ζωή.

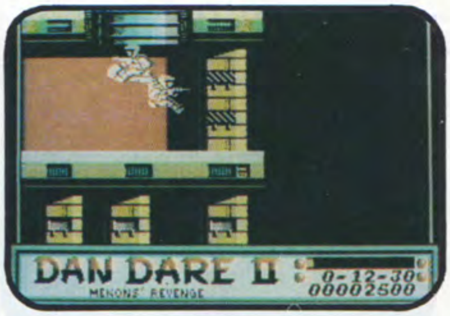


Τα γραφικά, όπως είπαμε, είναι βελτιωμένα, αλλά πιο βελτιωμένο είναι το animation. Ο ήχος υποφέρει κάπως και το gameplay είναι πιο δύσκολο, απ' ότι αυτό του προκατόχου του.

Γενικά, το Saboteur 2 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι.

DAN DARE II

Ο Mekon, πεισματωμένος από την κατά κράτος ήττα του από τον Dan Dare, επανέρχεται δριμύτερος: έφτιαξε μια νέα γενιά Treens, τα



Supertreens, τα οποία αν καταφέρει να αποβιβάσει στη γη, θα καταφέρει και να την κυριεύσει. Ο Dan πρέπει να καταστρέψει τα Supertreens, πριν αυτά αποβιβαστούν στη γη.

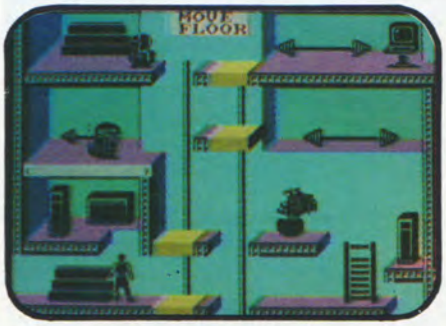
'Ετσι, φτάνει στο διαστημόπλοιο του Mekon και πρέπει να το γυρίσει όλο, καταστρέφοντας τις «θερμοκοιτίδες», όπου βρίσκονται τα Supertreens, ενώ ταυτόχρονα να αποφεύγει τους φρουρούς. Τόσο ο Dan, όσο και οι φρουροί μετακινούνται με κάτι διαστημικά σκαφάκια, που κινούνται με πολύ μεγάλη ταχύτητα, τόσο μεγάλη, που γίνεται δύσκολο να τα κοντρολάρετε. Σ' αυτό συνεισφέρει και η μεγάλη βαρύτητα που υπάρχει και σας τραβάει προς τα κάτω.

Τα γραφικά είναι καλά, αλλά κινούνται με κάπως περίεργο τρόπο. Το animation είναι καλό, όχι όμως και ο ήχος. Τέλος, το gameplay είναι μέτριο. Το Dan Dare II απέτυχε να φτάσει τα standards του προκατόχου του.

IMPOSSIBLE MISSION II

Ο τρελός καθηγητής αργεί τέσσερα χρόνια, αλλά δεν ξεχνά. 'Ετσι, δεν απογοητεύτηκε από την αρχική αποτυχία του, αλλά επανήλθε. 'Εφτιαξε έναν ακόμη πιο περίπλοκο πύργο, με πιο θανατηφόρα ρομπότ, και τώρα πρέπει να συμπληρώσετε μια κασέτα, για να εξουδετερώσετε το σύστημά του.

Ο πύργος τώρα χωρίζεται σε οκτώ στήλες και, για να περάσετε από τη μια στην άλλη, πρέπει να σχηματίσετε τον κατάλληλο κωδικό. Προσέχτε όμως, να ψάξετε τα πάντα πρώτα, γιατί δεν μπορείτε να γυρίσετε πίσω.



Μερικά από τα καινούρια options είναι η μετακίνηση πατωμάτων, οι νάρκες στο πάτωμα, ο έξτρα χρόνος, η ωρολογιακή βόμβα, η κανονική βόμβα κ.ά. Δεν είναι όμως οι μόνες βελτιώσεις. Τα γραφικά και - ιδίως - το animation έχουν βελτιωθεί αρκετά. Τα παζλ που πρέπει τώρα να λύσετε είναι σαφώς πιο πολύπλοκο. Ο ήχος είναι καλός και το gameplay έχει μετακινηθεί προς το δυσκολότερο, πράγμα επιθυμητό. Το Impossible Mission II είναι από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφόρησε η Epyx. Κάτι τέτοια μας κάνει, και ξεχνάμε μερικά 4×4 off road racing...

ΟΙ 14 ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	SPRITES	ΗΧΟΣ	ANIMATION	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	PLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
A View to a Kill	4	3	3	4	6	5	4
Impossible Mission	7	7	6	7	8	8	8
Max Headrom	5	3	7	6	6	6	6
Saboteur	7	8	6	6	7	8	7
Knight Rider	4	4	3	4	3	3	3
Dan Dare	8	9	7	9	9	9	9
Strike Force Cobra	6	7	5	6	8	9	8
Jail Break	7	6	4	5	7	4	4
Agent X	8	7	8	7	8	7	8
Mission Elevator	6	5	5	6	7	5	5
The Living Daylights	5	7	4	7	6	5	6
Saboteur II	8	9	6	9	9	8	9
Dan Dare II	7	6	5	7	6	5	6
Impossible Mission II	9	9	8	9	8	9	9



Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

SOFTWARE



Skweek

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **AMSTRAD – IBM – ATARI ST – AMIGA**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ** Κατασκευαστής **LORICIELS** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ

Την ξέρετε τη χώρα των Skweeks; Μα, πώς... λίγο πιο έξω από τη Στρουμφοχώρα. Να σας βοηθήσω λίγο περισσότερο: Παίρνετε τον περιφερειακό, κάνετε δεξιά στο σπίτι του Δρακουμέλ και σε μισή το πολύ ώρα (ανάλογα βέβαια και με την κίνηση) είστε εκεί. Πρόκειται για ένα θαυμάσιο θέρετρο, με κάτι το χαρακτηριστικό: το ουράνιο τόξο, το οποίο χρωματίζει όλο το εικοσιτετράωρο τον ουρανό της περιοχής. Οι κάτοικοι είναι τα μικρά κίτρινα Skweeks, πλασματάκια σε γενικές γραμμές φιλόξενα, τα οποία έχουν μανία με ένα χρώμα: το ροζ. Η ακατάσχετη αυτή επιθυμία τους έχει κοστίσει τη φιλία των γειτόνων τους, των Skarks, οι οποίοι μισούν τα ροζ και τρελλαίνονται για μπλε.

Θα μου πείτε, φυσικά, γιατί σας τα λέω όλα αυτά. Η αφορμή μου δόθηκε από το χτεσινό δελτίο ειδήσεων, το οποίο ανέφερε ότι οι δύο φυλές βρίσκονται πάλι σε εμπόλεμη κατάσταση. Η αιτία, όπως πάντα, είναι ιδεολογική: το μπλε είναι καλύτερο από το ροζ και το ανάποδο. Κάτω από την ηγεσία του μεγάλου Pitark, τα Skarks έσπασαν πολύ σύντομα την άμυνα των Skweeks και προχώρησαν στο εσωτερικό της χώρας, βάφοντας τα πάντα μπλε και σπέρνοντας τον τρόμο στους κατοίκους, που αναγκάστηκαν να μεταναστεύσουν στην Skriik, τη χώρα του ανοιχτού μωβ (το οποίο, τέλος πάντων, υποφέρεται). Από εκεί, μικρές ομάδες αντίστασης ετοιμάζονται για τη μεγάλη αντεπίθεση. Μικροί θαρραλέοι κομάντος, εφοδιασμένοι με κάμποσα κιλά ιερής ροζ μπογιάς, θα περάσουν τα σύνορα και, μπροστά στα μάτια των εχθρών, θα βάψουν ροζ βουνά και κάμπους.

Όλες αυτές οι ηρωϊκές ροζ σελίδες γράφονται όταν εσείς φορτώνετε το Skweek. Το τι θα κάνετε εσείς είναι προφανές: πρέπει να οδηγήσετε το μικρό θαρραλέο αγωνιστή να βάψει ένα ένα τα 99 επίπεδα της χώρας, πολεμώντας γενναία τους εχθρούς και παίρνοντας δώρα ή bonus. Για να το κατορθώσετε αυτό, δεν έχετε παρά να περπατήσετε απλά πάνω από το έδαφος της χώρας, σε καθορισμένο χρόνο, πυροβολώντας τους εισβολείς που φρουρούν την περιοχή. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Θα πρέπει να αποφεύγετε να περάσετε από τα σημεία όπου βρίσκονται εγκατεστημένα τα αρχηγεία των Skarks, για ευνόητους λόγους. Θα πρέπει να αποφύγετε τα εμπόδια που σας κλείνουν το δρόμο, όπως επίσης και τις διάφορες νάρκες που σκάνε, αφανίζοντας τα πάντα γύρω τους. Θα πρέπει τέλος να προσέχετε τις περιοχές «ειδικής βαρύτητας» (τοποθεσίες, όπου, για άγνωστες γεωλογικές αιτίες, ασκείται έλξη προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά). Δεν θα πρέπει όμως να παραλείψετε να παίρνετε τα διάφορα bonus (έξτρα ζωή, «πάγωμα» των εχθρών, να γίνεστε άτρωτος, ανανέωση χρόνου κ.λπ.), που θα σας κάνουν μια από τις 5 ζωές σας πιο εύκολη.

Τι να σας πούμε... το Skweek είναι ΠΟΛΥ ωραίο. Θα πρέπει να είναι κανείς τυφλός και κουφός για να μη θυμάται αυτό το όμορφο arcade. Οι λόγοι είναι οι εξής:

α) Η ιδέα, πάνω στην οποία είναι βασισμένο το παιχνίδι, δεν είναι καινούργια, αλλά τα bonus, οι πρόσθετες δυσκολίες και η όμορφη παρου-

SKWEEK: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα από τα πιο καλά arcades που έχουμε δει σε home υπολογιστές. Είναι σίγουρο ότι αν σας αρέσουν τα κεφάτα και απλά παιχνιδάκια με πολλά «μπλιμπλίκια» και εύκολη υπόθεση, θα το αγαπήσετε. Άλλωστε, τα Skweeks παραείναι συμπαθητικά, για να τους χαλάσετε το χατήρι.

Α. Λεκόπουλος

σίαση δίνουν στο παιχνίδι το δικό του χαρακτήρα.

β) Τα graphics είναι υπέροχα. Στο background εναλλάσσονται συνεχώς τα χρώματα του ουράνιου τόξου και οι πίστες είνα ζωγραφισμένες με τις πιο ζωντανές αποχρώσεις. Με την πρώτη ματιά, όλα αυτά τα απαλά χρωματάκια, τα μικρά ζωάκια κ.λπ. κ.λπ. πιθανόν να σας φανούν πολύ «προσχολικά». Μη λέτε μεγάλες κουβέντες. Τα ίδια έλεγαν οι gamers όταν πρωτοεμφανίστηκε το Bubble Bobble και κατόπιν έτρεχαν να μαζέψουν του γονείς τους από τα ουφάκια.

γ) Η εισαγωγική παρουσίαση χαρίζει πολύ στο παιχνίδι. Ένα μικρό Skweek εμφανίζεται και περιμένει να το βοηθήσετε. Αν δεν ξεκινήσετε αμέσως το παιχνίδι, το μικρό Skweek βάζει τις φωνές! Μέσα σε συννεφάκια, όπως τα κόμικς, σας γράφει τα παράπονά του. Το μικρό Skweek εμφανίζεται κάθε φορά που θα αλλάξετε πίστα, σχολιάζοντας την απόδοσή σας.

δ) Όλα τα bonus και τα επίπεδα δυσκολίας είναι ισορροπημένα. Το παιχνίδι δεν είναι ούτε πολύ εύκολο, ούτε πολύ δύσκολο. Σας αφήνει να προχωρήσετε αρκετά σαν αρχάριος, χωρίς να καταστρέφει το νευρικό σας σύστημα, και δυσκολεύει σιγά σιγά. Με άλλα λόγια, είναι εθιστικότατο.

Συμπέρασμα: θα μπορούσε άνετα να βρισκόταν σε κάποια αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Έχει όλες τις coin-op προδιαγραφές, κάτι που έχουν πολύ λίγα παιχνίδια. Για μας είναι ένα από τα κορυφαία arcades. (Το είδαμε σε ST και Amstrad. Η οθόνη είναι από Amstrad).

8.0 ΣΕΝΑΡΙΟ	9.6 ΓΡΑΦΙΚΑ
9.0 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	9.2 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ
9.5 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9.3 ΓΕΝ. ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Rex

Είδος **PLATFORM SHOOT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM — AMSTRAD — COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ**
Κατασκευαστής **MARTECH** Διάθεση **COMPUTER MARKET**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Βρισκόμαστε αρκετά χρόνια μπροστά στο μέλλον. Το περιβάλλον έχει ήδη υποστεί αρκετή ζημιά από τα πυρηνικά απόβλητα και διάφορα άλλα. Έτσι, η λειτουργία ρυπογόνων εργοστασίων έχει απαγορευθεί.

Πλην όμως, ο Rex, ένα όχι και τόσο όμορφο πλασματάκι, ανακάλυψε ότι σε κάποιο σημείο λειτουργεί ένα εργοστάσιο που μολύνει το περιβάλλον. Μη μπορώντας να μείνει απαθής μπροστά σ' αυτή την κατάσταση, αποφασίζει να λάβει δραστικά μέτρα.

Τα δραστικά μέτρα συνίστανται, όπως θα καταλάβατε, στο να ανατινάξετε όλη την εγκατάσταση του εργοστασίου. Αυτό προϋποθέτει το να περάσετε μέσα από μια σειρά υπογείων τούνελ, τα οποία φυλάγονται από πληθώρα φρουρών, φονικών μηχανημάτων και διαφόρων άλλων εγκαταστάσεων. Για να επιτύχει στο σκοπό του, ο Rex είναι εφοδιασμένος με τα ακόλουθα όπλα: ένα απλό πιστολάκι, το οποίο όμως μπορεί, υπό κατάλληλες προϋποθέσεις, να γίνει πολύ φονικό. Οι προϋποθέσεις είναι το να μαζέψετε το αντίστοιχο icon και αρκετές φουσκαλίτσες, που αντιπροσωπεύουν την ενέργεια του όπλου σας. Η ενέργεια αυτή μειώνεται, καθώς χρησιμοποιείτε το όπλο σας. Διαθέτετε επίσης τρεις "smart bombs" (οι οποίες, ως συνήθως, σκοτώνουν όποιον κακό βρίσκεται στην οθόνη), και μια περιορισμένη ποσότητα ασπίδας (που μειώνεται καθώς τη χρησιμοποιείτε και αν, ενώ τη χρησιμοποιειτε, πέσετε πάνω σε κακό). Τέλος, διαθέτετε και τέσσερις ζωές.

Όσον αφορά τώρα το gameplay του παιχνιδιού, αυτό έχει ένα σοβαρό μειονέκτημα:

REX: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα δυνατό shoot 'em up, με πολύ σωστά γραφικά, είναι το Rex. Τρέξτε στο μέλλον και δείτε τι παθαίνει όποιος παίζει με τα πυρηνικά.

Οι φίλοι των shoot 'em ups θα ενοχληθούν λίγο απ' το control, αλλά το gameplay θα τους αρέσει. Το βρήκα πολύ ενδιαφέρον.

Δ. Παυλής



αν χάσετε σε κάποια οθόνη, τότε δεν συνεχίζετε από την ίδια οθόνη, αλλά από κάποιο «σημείο ελέγχου». Τέτοια βρίσκονται διάσπαρτα στη διαδρομή και, για να τα ενεργοποιήσετε, πρέπει να περάσετε από πάνω τους. Μπορείτε να φανταστείτε πόσο διασκεδαστικό είναι να χάσετε πριν ακριβώς πατήσετε πάνω στο σημείο ελέγχου. Εδώ πρέπει να σας πούμε ότι το να χάσετε είναι εξαιρετικά εύκολο. Ιδίως από το δεύτερο κομμάτι και μετά, μπορείτε να χάσετε πιο εύκολα λόγω διαφόρων θανάσιμων αντικειμένων, που μοιάζουν με αγκαθωτά δένδρα. Τέτοια υπάρχουν και στο πρώτο κομμάτι, αλλά λιγότερα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Τα sprites έχουν πάρα πολύ καλό animation και πολύ καλή λεπτομέρεια, αν και είναι μικρά. Γενικά, η τεχνοτροπία στον τομέα των γραφικών θυμίζει (λίγο) Cybernoid.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι το πιο αδύνατο σημείο του. Θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερος. Πάντως, κάνει καλά τη δουλειά του. Για το gameplay τώρα, τα είπαμε: έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο...

Γενικά, το Rex συνδυάζει πολλά καλά στοιχεία και θα σας κρατήσει καλή παρέα για αρκετό καιρό. (Το είδαμε σε Spectrum).

8.9 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

7.8 ΗΧΟΣ

9.3 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

8.8 ΓΕΝΙΚΑ



Vindicators

Είδος **SHOOT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI - AMIGA - IBM** Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής **DOMARK/TENGEN**

Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Έτος 2525. Έξω απ' το Γαλαξία TRIS, ένας τρομερός κίνδυνος αρχίζει να διαγράφεται. Η αυτοκρατορία των Tangens, που χρόνια τώρα κοιτάζει προς τους ελεύθερους Γαλαξίες απειλητικά, αρχίζει την επίθεσή της. Ένας απ' τους γενναίους υπερασπιστές, του TRIS είστε και εσείς. Κλεισμένος μέσα στο SR88 μαχητικό tank σας, καλείστε ν' αναχαιτίσετε τους εξωγήινους.

Το Vindicators είναι ένα all directions scrolling shoot' em up game, που μπορεί να παιχτεί από έναν ή δύο παίχτες ταυτόχρονα. Οδηγείτε ένα tank - όπως είπαμε - και πυρο-



VINDICATORS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ένα ήσυχο, φαινομενικά, shoot 'em up, που κουράζει λίγο με το αργό scrolling του και το δύσκολο control του. Μοιάζει λίγο με το Xenon στα χρώματα και στα sprites, είναι όμως διαφορετικό στο gameplay. Μια αρκετά ευχάριστη λύση, για να περάσετε την ώρα σας.

Γ. Κυπαρίσσης

βολείτε τους εξωγήινους που σας φράζουν το δρόμο. Φυσικά, σας πυροβολούν κι εκείνοι, αυτό όμως δεν είναι το μόνο εμπόδιο. Υπάρχουν καύσιμα που μειώνονται (αν δεν πάρετε τις κάψουλες που βρίσκετε στο δρόμο σας) και διάφορες άλλες μικροπαγίδες. Στην πορεία σας, θα συναντήσετε και διάφορα αστέρια. Καλό θα είναι να τα πάρετε, γιατί είναι κάτι σαν νομισματικές μονάδες. Στο τέλος κάθε stage υπάρχει κάποιο «μαγαζί», απ' το οποίο μπορείτε ν' αγοράσετε έξτρα οπλισμό για το tank σας, πληρώνοντας με αντίτιμο κάποιο αριθμό αστεριών.

Επάνω στις πίστες - εκτός απ' τ' αστέρια -θα βρείτε και κάποια «χάπια» ενέργειες, που σας δίνουν καύσιμα. Το Fuel είναι ένας σημαντικός τομέας στο παιχνίδι, αφού, κάθε φορά που σας χτυπάει κάποια σφαίρα, τα καύσιμά σας μειώνονται. Αν φτάσουν το μηδέν τότε ... άσε καλύτερα.

Το Vindcators διαφέρει αρκετά, στις δύο εκδόσεις που το είδαμε. Στο Spectrum πρώτα, το scrolling είναι αρκετά καλό, αν και λίγο αργό. Ωστόσο, θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι αυτό συμβαίνει σε όλα τα τελευταία shoot' em up games του «γηραιού». Κάτι άλλο που θα πρέπει να παρατηρήσουμε, είναι και το μονοχρωματικό display - κάτι που επίσης συμβαίνει αρκετά συχνά. Βέβαια, το γεγονός αυτό αποτελεί μειονέκτημα, αλλά όχι και τόσο μεγάλο.

Στον Amstrad, το παιχνίδι είναι σαφώς καλύτερο και κάπως ευκολότερο κατ' αρχήν, υπάρχουν χρώματα και ήχος, το scrolling όμως είναι και εδώ κάπως αργό. Καλύτερα εδώ είναι και το control - χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι και άψογο.

Αν λοιπόν είστε φίλος των shoot 'em ups, καλά θα κάνετε ν' ασχοληθείτε με αυτό το συμπαθητικό game. (Το είδαμε σε Spectrum και Amstrad. Οι οθόνες είναι από Amstrad).

8.7 ANIMATION	8.5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.9 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8.9 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Zany Golf

Είδος: **GOLF SIMULATOR** Υπολογιστής: **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI - AMIGA** Μορφή: **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ**
Κατασκευαστής: **ELECTRONIC ARTS** Διάθεση: **THOMAS SOFT**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Ένας παράξενος - αλλά πολύ καλός - συνδυασμός golf simulator και arcade game είναι το Zany Golf. Γραμμένο απ' την Electronic Arts, το παιχνίδι δεν έχει σκοπό να σας μάθει golf, αλλά να σας διασκεδάσει. Και, φυσικά, το πετυχαίνει. Υπάρχουν αρκετές πίστες, τις οποίες πρέπει να περάσετε. Κάθε πίστα έχει μόνο μια τρύπα (στην οποία πρέπει να μπει το μπαλάκι) και διάφορα εμπόδια που σας κλείνουν το δρόμο. Φυσικά, όλα περνιούνται με τα μέσα που σας δίνει το παιχνίδι και αυτό είναι που κάνει το Zany Golf να έχει τόσο έντονο arcade χαρακτήρα. Υπάρχει ένας περιορισμένος αριθμός από χτυπήματα, με τα οποία πρέπει να φτάσετε στην τρύπα.

Φυσικά, δεν γίνεται λόγος για διαφορετικά είδη μπαστουνιών, φάλτσα, άνεμο κ.λπ. Απλώς σημαδεύετε, υπολογίζετε τις σπόντες (όπως στο μπιλιάρδο) και τη δύναμη του χτυπήματος και μετά... σουτάρετε. Απλά πραγματάκια.

Εκείνο που εντυπωσιάζει στο Zany Golf «με τη μία» είναι τα ζωηρά του χρώματα και τα έξυπνα στησίματα που έχουν οι πίστες του. Πράγματι, πριν βγάλετε μια πίστα, θα πρέπει να παίξετε δύο - τρεις φορές για να μάθετε τις κομπίνες της, οι οποίες μερικές φορές είναι πολύ ευρηματικές. Για παράδειγμα, σε μια πίστα, την οποία πρέπει να βγάλετε μόνο με μια βολή, υπάρχουν σε καίρια σημεία ανεμιστήρες τους οποίους ελέγχετε. Μπορείτε λοιπόν να «φυσήξετε» το μπαλάκι, ώστε να φτάσει στο επιθυμητό σημείο.

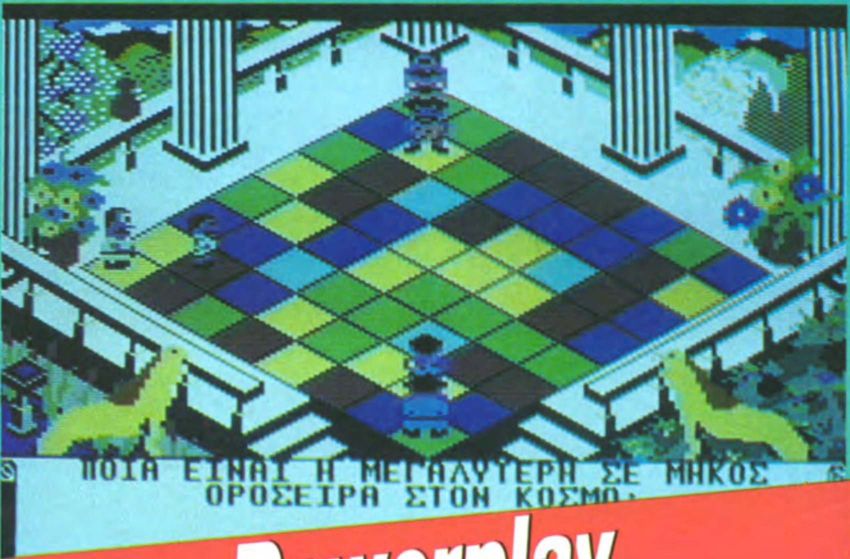
Κάτι που θα πρέπει να σημειώσουμε είναι και ότι οι πίστες δεν φαίνονται ολόκληρες στην οθόνη, αλλά «σκρολάρουν» (πολύ ομαλά) προς τα εκεί που κινείται το μπαλάκι. Ωστόσο, πριν μπείτε σε νέα πίστα, βλέπετε κάποια μικρογραφία της, στην οποία φαίνονται τα πιο ενδιαφέροντα σημεία.

Συνοψίζοντας να πω ότι το Zany Golf ει-

ZANY GOLF: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Γκολφ, μπιλιάρδο, φλίπερ και arcade. Όλα μαζί ανακατεμένα και τόσο ετερόκλητα είναι πολύ εύκολο να γίνουν άνοστη σαλάτα. Ευτυχώς, στο Zany Golf δε συμβαίνει κάτι τέτοιο. Πρόκειται για ένα πολύ ευχάριστο και - πάνω απ' όλα -πρωτότυπο game. Μάλιστα, τώρα που είναι καλοκαίρι, οι ανεμιστήρες του θα σας δροσίσουν μια χαρά.

Γ. Κυπαρίσσης.



Powerplay

Είδος **TRIVIA GAME** Υπολογιστής **AMSTRAD - COMMODORE - ATARI - AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **ARKANA** Διάθεση **ARCADE LTD**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το Powerplay μας μεταφέρει στον καιρό των θεών του Ολύμπου, όπου οι θεοί - και μόνο αυτοί - αποφάσιζαν για τις τύχες των θνητών, οι οποίοι, βέβαια, πληρώνουν τα σπασμένα, όταν ο Δίας τσακώνεται με την Ήρα κ.λπ.

Πρόκειται για ένα αρκετά παράξενο είδος παιχνιδιού, που δεν έχει κυκλοφορήσει - και κατά συνέπεια δεν έχει παιχτεί - πολύ. Να πούμε όμως τώρα και δύο λόγια για το πώς είναι το game. Βλέποντάς το κανείς για πρώτη φορά, νομίζει πως πρόκειται για ένα board game, αφού στην οθόνη εμφανίζεται ένα τετραγωνισμένο «γήπεδο», που θυμίζει λίγο ντάμα, σκάκι ή κάτι ανάλογο. Πάνω στη «σκακιέρα» βρίσκονται τοποθετημένα τα πιόνια των δύο αντιπάλων, που μπορούν να είναι δύο άνθρωποι ή άνθρωπος και υπολογιστής. Τα πιόνια αυτά δεν είναι απλά αντικείμενα που δείχνουν την εξέλιξη του παιχνιδιού, αλλά έχουν και κάποιες ιδιότητες, που παίζουν σημαντικό ρόλο στο προς τα πού θα γείρει η πλάστιγγα της νίκης.

Να εξηγηθούμε καλύτερα όμως. Πριν αρχίσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης διαλέγει τη σύνθεση της ομάδας του, που είναι πενταμελής. Τα μέλη της είναι κάποιοι Ολύμπιοι θεοί, καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά: εξυπνάδα, αντοχή κ.λπ. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού, για κάθε ομάδα, είναι να μείνει μόνη της στη σκακιέρα, πετώντας έξω τα πιόνια της άλλης. Η σύγκρουση των δύο στρατών γίνεται με τον εξής τρόπο: στην αρχή του παιχνιδιού, τα πιόνια της κάθε παράταξης βρίσκονται τοποθετημένα σε δύο γωνίες της σκακιέρας. Κάθε παίχτης διαλέγει ένα απ' τα πιόνια του, το οποίο μπορεί να κουνήσει για ένα τετράγωνο, αν απαντήσετε σωστά σε κάποια απ' τις ερωτήσεις που του κάνει ο υπολογιστής. Οι ερωτήσεις αυτές είναι καθαρά ερωτήσεις γνώσεων και υπάρχουν αποθηκευμένες στη μνήμη του υπολογιστή. Βέβαια, ένας απ' τους λόγους αποτυχίας αυτών των παιχνιδιών ήταν το ότι οι ερωτήσεις ήταν λίγες, άρα μαθαίνονταν εύκολα, άρα το παιχνίδι μαθαίνεται εύκολα, άρα το ... βαριόμαστε γρήγορα. Το Powerplay υπερτερεί εδώ, τουλάχιστον κατά τα λεγόμενα των προγραμματιστών, διότι περιέχει γύρω στις 2.500 ερωτήσεις. Άλλο ένα σοβαρό πλεονέκτημα του παιχνιδιού (που δικαιολογεί και το review, ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του) είναι και το ότι η Arcade Ltd, που το αντιπροσωπεύει στη χώρα μας το μετέφρασε εξ ολοκλήρου στα Ελληνικά. Ταυτόχρονα, διάφορες ερωτήσεις που ήταν εκτός ελληνικής πραγματικότητας αφαιρέθηκαν, ενώ προστέθηκαν κάποιες άλλες.

Ξαναγυρνώντας λίγο στο gameplay, να πούμε πως όταν δύο αντίπαλα πιόνια βρεθούν στο ίδιο τετράγωνο, μονομαχούν (πάλι με ερωτήσεις). Όποιος παίκτης απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις, μπορεί ν' ανεβάσει το πιόνι του ένα επίπεδο. Όλα τα πιόνια ξεκινάνε απ' το επίπεδο μηδέν. Αν, τώρα, μονομαχήσει ένα πιόνι π.χ. επιπέδου 2 μ' ένα επιπέδου 3 και κερδίσει το πρώτο, τότε εκείνο που ήταν επίπεδο 2 γίνεται 3 και εκείνο που ήταν 3 γίνεται 2. Όπως καταλαβαίνετε, μόλις το επίπεδο γίνει μηδέν, τότε το πιόνι χάνεται απ' το παιχνίδι. Με αυτά τα δεδομένα, μπορείτε να οργανώσετε το «στρατό» σας με διάφορους τρόπους, βάζοντας μπροστά τα δυνατότερα πιόνια, φτιάχνοντας γραμμές άμυνας κ.λπ. Η τελική νίκη είναι συνδυασμός γνώσεων, στρατηγικής αλλά και ταχύτητας, αφού έχετε περιορισμένο χρόνο για κάθε απάντηση.

Ένα τέτοιο παιχνίδι θα καταντούσε κάπως μονότονο χωρίς τα κατάλληλα γραφικά και τον ανάλογο ήχο. Η Arkana έχει κάνει πολύ καλή δουλειά εδώ, εκμεταλλευόμενη όλες τις δυνατότητες των 8μπιτων μηχανημάτων. Παράλληλα, στις 16μπιτες versions (Atari - Amiga) το Powerplay έχει και κάποιες extra - πολύ φοβερές - οθόνες.

Συνοψίζοντας, να πούμε ότι η Arkana έκανε τα εξής δύο πολύ σωστά πράγματα:

ναι ένα πολύ πρωτότυπο game, μια ευχάριστη νέα νότα ανάμεσα στα συνηθισμένα παιχνίδια. Θ' αρέσει σ' όλους.

9.8 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	**9.4** ANIMATION
8.9 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	**9.2** ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

POWERPLAY: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Και μόνο το γεγονός ότι πρόκειται για πρόγραμμα στα Ελληνικά, είναι ένα μεγάλο αβαντάζ. Επίσης, δεν είχε το μειονέκτημα του να μπορείς να μάθεις (τουλάχιστον είναι αρκετά δύσκολο) τις ερωτήσεις απ' έξω, λόγω του περιορισμένου χρόνου που δίνει για την απάντηση. Ακόμα και αν συμβεί κάτι τέτοιο όμως, το game δεν χάνει το ενδιαφέρον του. Είναι ιδανικό για 2 player game και για τις κρύες νύχτες του χειμώνα (ή τις ζεστές του καλοκαιριού).

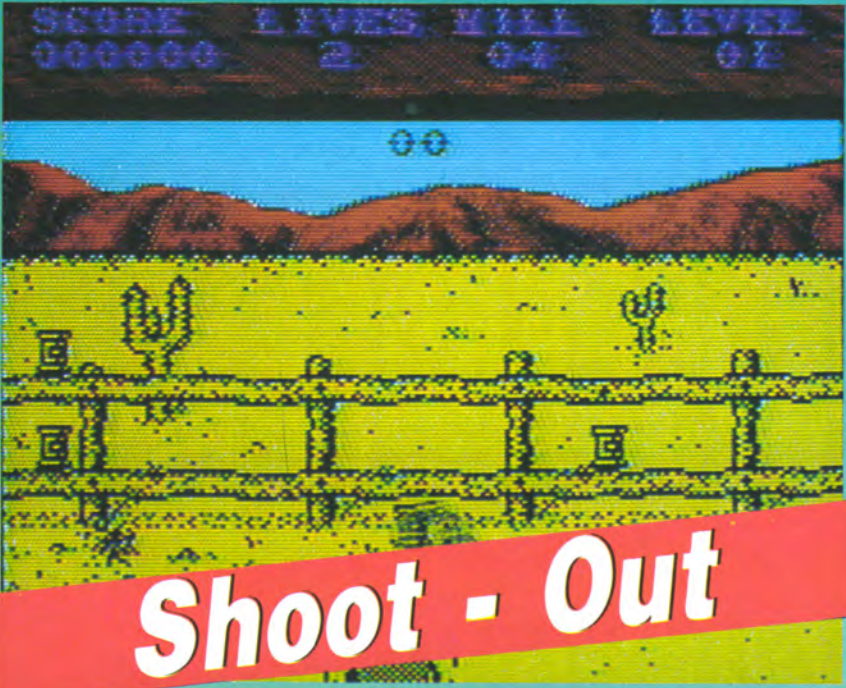
Κ. Βασιλάκης

α) έγραψε ένα πολύ πρωτότυπο game και β) το μετάφρασε στα ελληνικά.

Τι άλλο θέλετε; (Το είδαμε σε Commodore, Amstrad, Atari ST και Amiga. Η οθόνη είναι από Commodore).

9.2	9.0
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ
9.6	9.5
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

SOFTWARE REVIEW



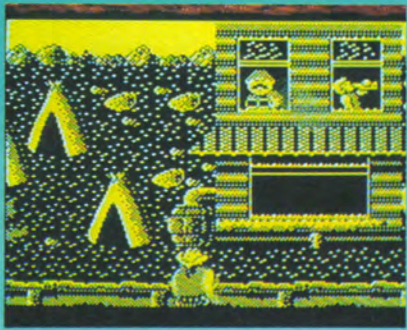
Shoot - Out

Είδος: **SHOOT'EM UP** Υπολογιστής: **SPECTRUM - COMMODORE - AMSTRAD** Μορφή: **ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής: **MARTECH**

Διάθεση: **COMPUTER MARKET**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το Shoot-out είναι ένα κλασικό παιχνίδι shoot'em up. Στόχος σας είναι να σκοτώσετε όλους τους κακούς που σας σημαδεύουν από τα παράθυρα των σπιτιών μιας πόλης, πριν σας σκοτώσουν εκείνοι. Για να πετύχετε όλους τους κακούς, έχετε στη διάθεσή σας ένα πιστόλι, το οποίο, περιέργως, έχει άπειρες σφαίρες. Ένα ακόμη αξεσουάρ που έχετε ανάγκη είναι το στόχαστρο. Με αυτό μπορείτε να σημαδέψετε οτιδήποτε πάνω στην οθόνη. Το κακό όμως είναι ότι δεν μένει σταθερό σε κάποιο σημείο, αλλά μετακινείται συνεχώς πάνω στην οθόνη δεξιά-αριστερά. Επίσης, αν οδηγήσετε το στόχαστρο κάπου δεξιά ή αριστερά και κατόπιν αφήσετε το joystick, θα επιστρέψει στο κέντρο της οθόνης. Αλλά ας δούμε τι πρόκειται να συναντήσετε μέσα στην πόλη. Καθώς προχωράτε προς τα δεξιά και συναντάτε τα πρώτα σπίτια, θα σας επιτεθούν οι πρώτοι κάτοικοι της πόλης, οι οποίοι εμφανίζονται στα παράθυρα για λίγο, πυροβολούν και μετά εξαφανίζονται. Το μεγάλο πρόβλημα είναι ότι, αν πυροβολήσουν, θα σας πετύχουν σίγουρα και γι' αυτό φροντίστε να είστε αρκετά γρήγοροι. Όσο πιο πολύ προχωράτε μέσα στην πόλη, τόσο πιο πολλοί σας βγαίνουν από παράθυρα, πόρτες, σοφίτες κλπ. Αφού καθαρίσετε μια πόλη (ανάλογα με το level που βρίσκεστε, απαιτείται και ορισμένος αριθμός... πτωμάτων), οι κάτοικοι της πόλης σας στέλνουν σε ένα ερημικό σημείο, όπου σημαδεύετε... κουτιά! Αν τα πετύχετε όλα μέσα στο χρονικό όριο που έχετε, τότε κερδίζετε την εμπιστοσύνη του κόσμου. Τι σημαίνει αυτό; Μπορείτε να επισκεφθείτε άλλη πόλη, όπου σας περιμένουν τα ίδια και χειρότερα. Αν δεν καταφέρετε να πετύχετε όλα τα κουτιά, θεωρείστε άχρηστος και ανίκανος και, ως εκ τούτου, σας διώχνουν με τις κλωτσιές (= Game Over).



Το παιχνίδι το είδα σε Spectrum 48K (τον απλό). Το τονίζω αυτό, γιατί, ενώ οι οδηγίες λένε ότι υπάρχουν ηχητικά εφέ, εγώ δεν έτυχε να ακούσω τίποτα. Ίσως ήχος να υπάρχει μόνο στην 128K version του προγράμματος. Από γραφικά το παιχνίδι πάει αρκετά καλά. Βέβαια, στην κυρίως πίστα που γίνεται το scrolling της οθόνης το παιχνίδι είναι μονόχρωμο, λόγω attributes. Η κίνηση του στόχαστρου πολύ καλή και άμεση, αλλά λίγο εκνευριστική, μέχρι να τη συνηθίσει κανείς. Το scrolling της οθόνης είναι πολύ καλό και λείπουν τα γνωστά «σπασίματα». Τα χρώματα του παιχνιδιού είναι πολύ καλά - όσον αφορά τα background graphics. Τα sprites ξεχωρίζουν πολύ καλά και σίγουρα δεν θα έχετε πρόβλημα, παρ' όλο που έχουν το ίδιο χρώμα με τα σπίτια.

Θα μπορούσα να πω ότι πρόκειται για ένα μάλλον μέτριο παιχνίδι. Ειδικά τώρα τελευταία, που βγαίνουν ένα σωρό shoot'em ups με φοβερά γραφικά και ήχους, το Shoot-out μοιάζει νάνος μπροστά τους. Μην ξεχνάτε όμως ότι στο Spectrum (όπου το είδαμε) είναι καλό. Όσοι πιστοί προσέλθετε!

SHOOT-OUT: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Προσωπικά, όταν έπαιξα Shoot-Out, θυμήθηκα τις μέρες που έκανα βόλτες στους δρόμους της πόλης του Gunfright. Πολύ σασπένς και γρήγορα ανακλαστικά δίνουν μια πρώτη εικόνα του παιχνιδιού. Εγώ το βρήκα πολύ καλό, αν και αρκετά συνηθισμένο. Αν προσέξετε λίγο στην αρχή και δεν παίζετε επιπόλαια, σίγουρα θα ασχοληθείτε μαζί του για αρκετό καιρό.

Α. Λεκόπουλος

7.0	7.0
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
6.8	7.0
ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

SOFTWARE REVIEW



Renegade III

Είδος **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **OCEAN/IMAGINE** Διάθεση **ARCADE LTD**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Πρώτα ήταν το Renegade I. Μετά ήταν το Renegade II. Και τώρα έρχεται το Renegade III - The final chapter. Θα είναι όμως το τελευταίο; Ή μήπως θα δούμε κάνενα όμοιο παιχνίδι με τίτλο: "Renegade IV - The chapter after the final" ή ακόμα χειρότερα, "Renegade IV The second book";

Αυτά όμως, θα πρέπει να περιμένουμε, για να δούμε αν αληθεύουν. Προς το παρόν, ας ασχοληθούμε με το παιχνίδι που έχουμε: Το Renegade III.

Για αρχή, θα πρέπει να ομολογήσουμε ότι το Renegade III έχει σαφώς πιο πρωτότυπο σενάριο από τους δύο προκατόχους του: εδώ, έχουν απαγάγει τη μνηστή του ήρωα κάποιοι απαγωγείς από το μέλλον και την έχουν μεταφέρει στο παρελθόν. Ο μόνος τρόπος να τη φέρει πίσω, είναι να φτάσει στην κατάλληλη εποχή, μέσω αλμάτων στο χρόνο. Κάθε άλμα στο χρόνο τον φέρνει και σε μια διαφορετική εποχή, σε διαφορετικό τόπο. Έτσι, θα πρέπει να αντιμετωπίσει διαφορετικούς αντιπάλους σε διαφορετικά σκηνικά. Οι εποχές είναι η προϊστορική, η Αιγυπτιακή (δηλαδή η εποχή των Φαραώ) και η Μεσαιωνική. Οι αντίπαλοι σας είναι αντίστοιχα δεινόσαυροι και άνθρωποι των σπηλαίων, μούμιες, δράκοι και ιππότες, οι οποίοι - όλως τυχαίως - έχουν όλοι καταστροφικά αποτελέσματα στην ενέργειά σας. Εσείς φυσικά πρέπει να ανταποδώσετε τα χτυπήματα αυτά, ενώ ταυτόχρονα να αποφεύγετε το να πέφτετε στα διάφορα χάσματα που βρίσκονται στο δρόμο σας. Αυτό δεν γίνεται απαραίτητα με το να πηδάτε από πάνω τους. Το να προσπαθήσετε να το κάνετε θα έχει καταστροφικά αποτελέσματα στον αριθμό των ζωών σας - το λέω εξ ιδίας πείρας. Το πιο φρόνιμο, όπως άλλωστε αναγράφεται και στις οδηγίες, που δυστυχώς διάβασα μετά το τρίτο παιχνίδι, είναι να αλλάξετε επίπεδο στην οθόνη και να περνάτε περπατώντας σαν κύριοι.



Η ουσία του παιχνιδιού έχει αλλάξει βέβαια λίγο. Έχετε στη διάθεσή σας τα ίδια, λίγο - πολύ, χτυπήματα και τις ίδιες κινήσεις. Κάποια βελτίωση υπάρχει στο animation. Τα εχθρικά sprites είναι όμορφα και έχουν αρκετά καλές κινήσεις. (π.χ. ο δεινόσαυρος σας δαγκώνει το κεφάλι, και ο σπηλαιάνθρωπος σας κοπανάει με το ρόπαλο). Τα background graphics είναι και αυτά όμορφα σχεδιασμένα και πετυχαίνουν το στόχο τους αρκετά καλά. Ο ήχος είναι αρκετά καλός και στον Commodore περιλαμβάνει ρυθμούς που μοιάζουν με τους Ποντιακούς. Έτσι, μπορείτε να χορέψετε έναν πυρίχειο, για να χαλαρώσετε από την ένταση του παιχνιδιού.

Όσον αφορά το gameplay τώρα, αυτό είναι βελτιωμένο σε σύγκριση με το Renegade II, το οποίο ήταν πολύ εύκολο. Έτσι το Renegade III είναι πιο δύσκολο, αλλά όχι τόσο δύσκολο, ώστε να μην παίζεται ούτε η πρώτη πίστα. Υπάρχει ακριβώς η σωστή αναλογία.

Αν νομίζετε ότι δεν δείρατε αρκετούς κακούς, το Renegade III θα σας αρέσει σίγουρα. (Το είδαμε σε Commodore).

RENEGADE III: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν δεν ήταν 1989, θα λέγαμε ότι τα είχε γράψει ο Αισχύλος. Ωστόσο, το Renegade συμπλήρωσε αισίως τριλογία. Αυτή τη φορά, θα ταξιδέψετε και στο χρόνο. Άντε, ποιός στη χάρη σας.

Πάντως, αν δεν βαρεθήκατε να δέρνετε στο ίδιο μοτίβο, θα σας αρέσει.

Δ. Ασημακόπουλος

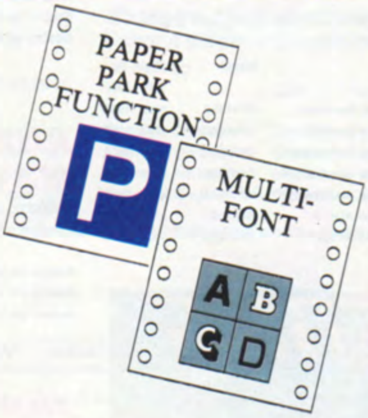
8.7 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	8.9 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
9.3 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9.2 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

24 ΑΚΙΔΕΣ

Ο LC με 24 ακίδες



Ποιότητα γραφής star με χαμηλό κόστος: Star LC 24 - 10 .



Κεφαλή εκτυπώσεως με 24 ακίδες, που εξασφαλίζει ποιότητα γραφομηχανής.

Δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσεως απλών σελίδων με την παρουσία συνεχούς μηχανογραφικού χαρτιού **(«παρκάρισμα χαρτιού»)**. Δυνατότητα επιλογής του τύπου χαρτιού, ημιαυτόματη είσοδος απλής σελίδας, τροφοδοσία με τράκτορα και τριβή, χαμηλή κοπή χαρτιού και αυτόματη κοπή μηχανογραφικού χαρτιού.

Ενσωματωμένες τέσσερις διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων με γράμματα εκτυπούμενα πλάγια (italics), αναλογικά, με σκιές ή τονισμένα. Οι ομάδες χαρακτήρων ASCII και IBM καθορίζονται από τον χρήστη.

Υποδοχή ηλεκτρονικής κάρτας για διαφορετικές οικογένειες γραμμάτων ή άλλης ειδικής κάρτας επεκτάσεως μνήμης (32 KB).

Πολλές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται με το πάτημα ενός πλήκτρου όπως π.χ. **η αθόρυβη λειτουργία.**

Standard παράλληλη επικοινωνία 8 bit (centronics). **Συμβατός με διάφορους εκτυπωτές** (IBM Proprinter X24, ESC/P, κλπ.).

Ταχύτητα εκτυπώσεως 170/142 cps (στα 12/10 cpi) σε απλή γραφή και **57/47 cps σε γραφή ποιότητος γραφομηχανής (LQ)** αντίστοιχα.

star

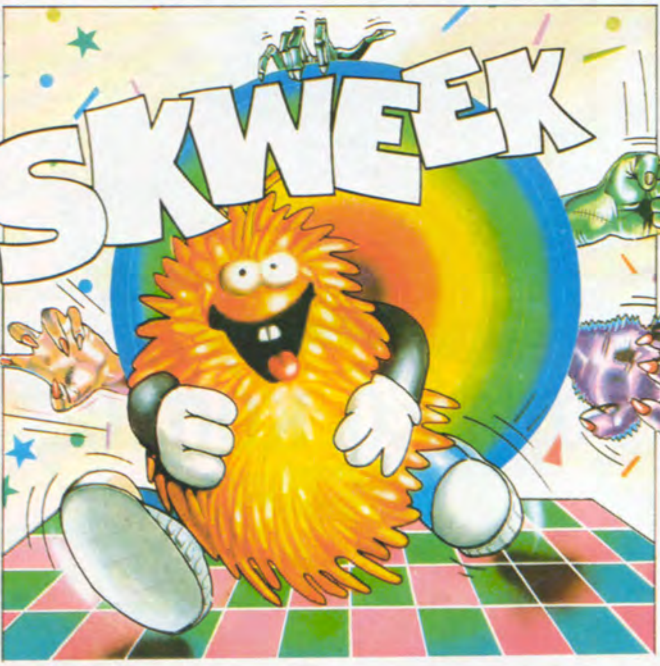
Πρώτοι σε Πωλήσεις

GRAPHIC ARTS 8953323

info-quest
computers & peripherals

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 7 - ΑΘΗΝΑ 117 43 - ΤΗΛ. 9028448 - TLX. 223749 - FAX. 9232349
ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ 2 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 27 - ΤΗΛ. 538293

PIXEL Software Boutique



ΤΑ ΧΡΥΣΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ACOCSOFT No 1

Είναι χρυσά, είναι ελληνικά και είναι τέσσερα: Η Μάσκα, η Καρμανιόλα, Dak-Naf 2 και Σκολόπενδρα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad 6128	AP040AD	2200	1900

ΤΑ ΧΡΥΣΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ACOCSOFT No 2

Τέσσερα φανταστικά παιχνίδια που είναι εξ ολοκλήρου Ελληνικά: Dak-Naf, Ασπάλακες, Ms Dak Naf και Περιπέτεια.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad 6128	AP041AD	2200	1900

PACLAND

Όλοι σας θα έχετε διαβάσει γι' αυτό το πρωτότυπο game. Τώρα και για Spectrum και Amstrad.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP048SC	1860	1600
Κασέτα για Amstrad	GP048AC	1860	1600
Κασέτα για Commodore	GP048CC	1860	1600
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP048AD	2400	2150
Δισκέτα για Spectrum+3	GP048SD	2400	2150

A320

Τι συμβαίνει στο Orly το 1957?

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP062AC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP062AD	2400	2200
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP062PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP062PC3	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	GP062ST	3500	3150

BARBARIAN II

Η μάχη με τον Drax τώρα και για Amstrad.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP016SC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP016AC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP016CC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP016AD	2400	2200

SKWEEK

Ένα πολύ ...ροζ game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP066AC	1860	1600
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP066AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	GP066ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP066CA	3500	3150

VINDICATORS

Ετοιμαστείτε για πολλή δράση, σ' ένα αγωνιώδες shoot' em up.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP068SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP068AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP068AD	2400	2200
Δισκέτα για Spectrum +3	GP068SD	2400	2200
Δισκέτα για Atari ST	GP068ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP068CA	3500	3150

PAC MANIA

Με τι λόγια να περιγράψει κανείς αυτό το φοβερό 3D Pacman?

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP018SC	1800	1550
Κασέτα για Amstrad	GP018AC	1800	1550
Κασέτα για Commodore	GP018CC	1800	1550
Δισκέτα για Spectrum +3	GP018SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP018AD	2400	2100
Δισκέτα για Atari ST	GP018ST	3500	3000
Δισκέτα για Amiga	GP018CA	3500	3000.

HUMAN KILLING MACHINE

Άνθρωπος, μηχανή που σκοτώνει, ή και τα δύο?

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP050SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP050AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP050CC	1500	1350

CRAZY CARS II

Ένα car racing game αλλιώτικο απ' τ' άλλα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP061SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP061AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP061AD	2400	2200
Κασέτα για Commodore	GP061CC	1600	1450
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP061PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP061PC3	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	GP061ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP061CA	3500	3150



RUN THE GAUNTLET

Μια συλλογή με φανταστικά αθλήματα

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP060SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP060AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP060CC	1500	1350
Δισκέτα για Amstrad	OP060AD	2250	2000

SCHWARZENEGGER: RUNNING MAN

Ο σωματώδης Arnold σ' ένα δυναμικό game, που προβλέπεται να γίνει γρήγορα επιτυχία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP042SC	1860	1600
Κασέτα για Commodore	GP042CC	1860	1600
Κασέτα για Amstrad	GP042AC	1860	1600
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP042AD	2400	2150
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP042PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP042PC3	3500	3150

BUMPY

Ένα εθιστικό platform game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP067AC	1860	1600
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP067AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	GP067ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP067AD	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP067PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP067PC3	3500	3150



• Τώρα μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε μερικά απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά απ' τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε.

• Πώς?

Απλά συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

TITAN

Απίθανο scrolling σ' ένα ασυνήθιστο blockbuster game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP064SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP064AC	1600	1450
Κασέτα για Commodore	GP064CC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP064AD	2400	2200
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP064PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP064PC3	3500	31[illegible]

XENON

Ένα shoot 'em up game, στο οποίο οι εξωγήινοι έχουν πάντα την τελευταία λέξη. Ή μήπως όχι;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP044SC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP044CC	2000	1800

F16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό Air Combat Simulator.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM (CGA)	GP037PC5CG	4900	4400
Δισκέτα 5 1/4" για IBM (EGA)	GP037PC5EG	4900	4400
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP037PC3	4900	4400
Δισκέτα για Atari ST	GP037ST	4900	4400

KICK OFF

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP069CC	2000	1800
Δισκέτα για Commodore	GP069CD	2000	1800
Δισκέτα για Atari ST	GP069ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP069CA	3500	3150

CLASSIQUES 2

Τρία classic games που παίζαμε στα... νιάτα μας: PENGO, ARNOLD, GRAND PRIX.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP047AC	2150	1900
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP047AD	2550	2300

BILLIARDS SIMULATOR

Η πράσινη τσόχα δεν είναι μόνο για τράπουλα. Το καλύτερο μπιλιάρδο που έχουμε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	OP057ST	2950	2650
Δισκέτα για Amiga	OP057CA	2950	2650

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ. ________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ____________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ____________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ____________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ____________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPECIAL

HEROES OF THE LANCE

του Γ. Κυπαρίσση









Στο σταυροδρόμι προς την πολιτεία Solace, ένας νάνος προχωρά τραγουδώντας...
Στα πέρατα της θάλασσα,
στα βάθη αυτής της γης,
το Χάος μυριάδες νίκησε,
τον Flint όμως κανείς!
Και σαν ... ουπς!
Κατάρα στα σταυροδρόμια, ειδικά σε εκείνα στα οποία δεν έχεις ορατότητα προς τα αριστερά...

— Βγες έξω να πολεμήσεις, ώ άνανδρε και αχρείε καλικάντζαρε! Το τσεκούρι ενός νάνου δεν αστοχεί ποτέ!

— Εγώ είμαι στο φως, Flint Firoforge. Βγάλε το κράνος σου από τα μάτια και θα δεις ότι είσαι κι εσύ.

— Μα βέβαια, για κοίτα... Tanis; Εσύ είσαι;

— Καλέ μου Flint, πέντε χρόνια πέρασαν, αλλά εσύ μένεις ο ίδιος...

— Εσύ όμως όχι, φίλε... Άφησες μαλλιά και γένεια. Μοιάζεις τώρα περισσότερο με άνθρωπο και λιγότερο με Elv.

— Υπήρχαν χώρες όπου η φυλή των Elv ήταν απαγορευμένη, Flint. Έπρεπε να κρύψω το αίμα της γενιάς του πατέρα μου. Πες μου, όμως, τι ανακάλυψες στην ιερή αποστολή σου;

— Και δική σου Tanis... Μην ξεχνάς τον όρκο που πήραμε όλοι μαζί, πριν χωρίσουμε. Σε κάποιο σημείο της γης, το κακό ξύπνησε κι εμείς έπρεπε να μάθουμε το γιατί. Δυστυχώς, όμως, πέντε χρόνια δεν έφτασαν... το γιατί μένει καλά κρυμμένο.

— Το κακό είναι πια πολύ κοντά μας, Flint. Στην ίδια την πατρίδα. Οι Ανώτατοι Ιερείς έδωσαν στον Hederick τη διακυβέρνηση της Solace κι εκείνος τη μετέτρεψε σε ναό του φανατισμού. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, φήμες πολλές μιλούν για τεράστιες στρατιές, στα Βόρεια της χώρας. Στρατιές που σπέρνουν τον όλεθρο... και οι στρατιώτες δεν είναι άνθρωποι, ούτε ανήκουν σε καμιά από τις γνωστές φυλές...

— Θα βρούμε άραγε τους υπόλοιπους συντρόφους μας, Tanis; Το πανδοχείο είναι ακόμα μακριά.

— Ο ένας είναι ήδη εδώ, Flint.

— Μα τους καλούς Θεούς! Πού, φίλε;

— Ακριβώς από πίσω σου. Σου κλέβει σιγά σιγά ό,τι έχεις...

— Ε, όχι! Παλιοκλέφτη! Άσε το πουγγί μου κάτω... και το στιλέτο μου... πού είναι το στιλέτο μου;

— Πες μου, Tanis, είναι τρόπος αυτός για να χαιρετήσει κανείς το φίλο του, μετά από πέντε χρόνια;

— Μα την αλήθεια, Tasslehoff, αυτή η φοβερή συνήθειά σου, να προπονείσαι στην κλεψιά με τους φίλους σου, είναι κάπως εκνευριστική. Ειδικά στο Flint, που δεν φημίζεται για την ψυχραιμία του.

— Ας είναι, για πρώτη και τελευταία φορά ... Φέρε μου πίσω ό,τι έκλεψες και πες μας τα νέα σου από τις νότιες χώρες.

— Μα την αλήθεια, σύντροφοι, τα πράγματα δεν φαίνεται να είναι καθόλου ρόδινα. Ο Raistling μου μήνυσε ότι βρήκε πολλούς που μιλούσαν για τους αληθινούς Θεούς κι έκαναν πλήθος μάγια στο όνομά τους. Δεν ήταν παρά απλοί τσαρλατάνοι.

— Ώστε είδες το διανοούμενό μας; Πώς είναι λοιπόν; Σίγουρα ο αδελφός του ο Caramon θα πρέπει να ήταν μαζί...

— Λίγο ακόμα και θα ήταν νεκρός, σύντροφοι...

— Μα, τι μας λες... μίλα ανοιχτά!

— Αυτός που θυμάστε δεν έχει σχέση με το Raistling που αντίκρυσα. Έναν απόκοσμο γέρο με άσπρα μαλλιά και βαθυκίτρινο χρώμα, που σε κοιτά με κόρες σε σχήμα κλεψύδρας. Βρήκε αυτό που πάντα ήθελε, την ανώτατη δύναμη του νου. Αλλά το σώμα του ήταν η θυσία.

— Δεν είναι δυνατόν...

— Ο αρχιερέας τον είδε και τον επέλεξε να περάσει τη Δοκιμασία. Χρόνια κλεισμένος στον Πύργο της Δύναμης, γινόταν όλο και λιγότερο άνθρωπος. Μέχρι που ο αδελφός του τον βρήκε αναίσθητο, με το αίμα να τρέχει από κάθε του κύτταρο... Τώρα πια, είναι αρχιμάγος, μπορεί να βλέπει όλα τα όντα να γερνούν - μέσα από τα παράξενά του μάτια - αλλά δύναμη και υγεία δεν θα βρει ποτέ. Το σώμα

REVIEW

του θα κουβαλά για πάντα τα σημάδια της Δοκιμασίας.

— Μα τους άγιους, Tasslehoff, δεν έχεις τίποτε πιο ευχάριστο να μας πεις;

— Ο καιρός της χαράς πέρασε κύριοι. Το μόνο ευχάριστο είναι ότι γύρισε ο τελευταίος.

— Ο Sturm; Πότε; Και τι απέγιναν τα πατρικά του κτήματα;

— Δεν υπάρχουν πια κτήματα, κι ο πατέρας του είναι πια νεκρός. Γύρισε μαζί με δύο ακόμα νέους, τη μοναχοκόρη του βασιλιά Chieftain, και τον αρραβωνιαστικό της. Ένα παράξενο μαγικό έχει μαζί του, ένα ραβδί με έναν μπλε αστραφτερό κρύσταλλο. Αυτόν που κυνηγά ο Hederick εδώ και καιρό. Τέρμα όμως οι κουβέντες. Αν είναι να τους συναντήσουμε, πρέπει να βιαστούμε.

— ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΙΣΩΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΥΝΟΔΕΨΟΥΜΕ;

Οι τρεις φίλοι γύρισαν ξαφνιασμένοι, για να αντικρύσουν εννιά σιχαμερά σαυροειδή. Το ένα από αυτά βρισκόταν επάνω στο άλογο. Θα πρέπει να ήταν σίγουρα ο αρχηγός.

— Μίλα λοιπόν, ξωτικό, τι θέλεις από εμάς;

— Είμαι ο διοικητής της περιοχής και απαιτώ να φύγετε από αυτήν εδώ την πόλη. Η Solace δεν θέλει ξένους. Έχετε πέντε λεπτά καιρό να αφήσετε εδώ όλα τα πράγματά σας και να απομακρυνθείτε. Άντρες, ψάξτε τους για το ραβδί με τον μπλε κρύσταλλο.

— Δεν υπακούμε σε όντα κατώτερα από εμάς, ώ «μεγάλε» διοικητή. Δυστυχώς για σας, θα πρέπει να μας αναγκάσετε να απομακρυνθούμε.

— Πολύ καλά, λοιπόν. Εσείς διαλέξατε το θάνατό σας.

Στο άκουσμα αυτής της φράσης, οι τρεις ταξιδιώτες άρπαξαν τα όπλα τους. Ένα τσεκούρι βρέθηκε στα χέρια του Flint, ο Tanis ξεκρέμασε το μακρύ σπαθί, ενώ ο Tasslehoff έβαλε το χέρι στη μακριά του τσέπη, όπου σίγουρα κρυβόταν ένα στιλέτο. Η αναλογία -ένας με τρεις - δεν τους τρόμαζε, τις περισσότερες φορές τα πράγματα ήταν πολύ χειρότερα. Έτσι, η συμπλοκή δεν κράτησε πολύ. Το τελευταίο ζωντανό ξωτικό ζητούσε σε λίγο κλαίγοντας να του χαρίσουν τη σαυρίσια ζωή του.

— Τι θα 'λεγες να μας χαρίσεις κι εσύ με τη σειρά σου κάτι; Για παράδειγμα μερικές πληροφορίες; πρότεινε ο Tanis.

— Τι ψάχνει ο Hederick; Ποιός είναι ο αφέντης σου, μίασμα; ξεκίνησε ο Tasslehof.

— Ο Hederick; Αυτός ο ανόητος γέρος; Ο αφέντης μας δεν παίρνει διαταγές από αυτόν! Το μόνο που ζητά είναι η ομάδα των εκλεκτών της θεάς Mishakal, που είναι και κάτοχοι του ιερού μπλε ... αχχχχ!

— Flint! Στενόμυαλε νάνε, πάνω που μαθαίναμε τα πιο βασικά!

— Άκουσες, Tasslehoff;

— Ναι, Tanis. Κατά κάποιον τρόπο, είμαστε οι εκλεκτοί.

— Αλλά γιατί; Και από ποιόν;

— Ας ελπίσουμε ότι ο Raistling θα ξέρει κάτι περισσότερο.

— Ήρθε η ώρα, Tasslehof. Η αποστολή αρχίζει τώρα. Αυτή τη φορά θα βρούμε τους δίσκους της Mishakal.

— Όχι πριν πάμε στο πανδοχείο, Tanis. Θυμήσου τον όρκο. Ή όλοι ή κανείς.

— Ή όλοι ή κανείς Flint. Μα τους καλούς θεούς, είναι κάτι που δεν ξεχνώ.

Εν αρχή ην το κόμικ. Γραμμένο από τον Roy Thomas, το Dragon-Lance κυκλοφόρησε σε συνέχειες και γνώρισε τεράστια επιτυχία, τόσο στην Αγγλία, όσο και στην υπόλοιπη Ευρώπη.

Ακολούθησε το Adventure Dungeons and Dragons, για όλους σχεδόν τους υπολογιστές, το ο-



SPECIAL REVIEW

πόιο στην ουσία ήταν δύο ξεχωριστά παιχνίδια - συνέχειες, το καθένα με τη δική του «δομή» και πλοκή. Από αυτά, το πρώτο είναι το Heroes of the Lance, το οποίο αντιστοιχεί στο πρώτο βιβλίο των εικονογραφημένων μυθιστορημάτων. Ξέρω, ξέρω τι θα μου πείτε. Ότι ποτέ δεν έχετε δει καλή μεταφορά βιβλίου στους υπολογιστές, ότι κανένα παιχνίδι δεν μπορεί να διατηρήσει τη μαγεία του βιβλίου κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ. Για όλα αυτά μπορεί να έχετε δίκιο, αν δεν δείτε όμως το Heroes of the Lance, δεν μπορείτε να έχετε δίκιο για τίποτε.

Η φυσιολογική διασκευή ενός τέτοιου βιβλίου είναι ένα παιχνίδι που θα διατηρεί την αγωνία της περιπέτειας, το χαρακτήρα κάθε συγκεκριμένου ήρωα και, φυσικά, όλα τα «στοιχεία» της υπόθεσης. Η πιο κατάλληλη λύση για όλα αυτά είναι μια role playing περιπέτεια. Το κακό όμως με τα role playing παιχνίδια είναι η σχετικά μικρή ανταπόκριση από το κοινό,τουλάχιστον σε σύγκριση με τα arcades. Η ιδανική λύση, λοιπόν, είναι ένα role playing παιχνίδι, εμπλουτισμένο με πολλά στοιχεία arcade, προς ικανοποίηση των "joystickόβιων». Κι αυτό ακριβώς είναι το Heroes of the Lance. Επιστημονικά θα μπορούσαμε να το πούμε υβρίδιο: Για πρώτη φορά, οι adventurers θα πάρουν στα χέρια τους το joystick για να ελέγξουν τους ήρωές τους, κάτι που σίγουρα δεν θα τους αρέσει και πολύ, σε αντίθεση με τους φίλους των arcades. Βασικός σας στόχος είναι η ανεύρεση των δίσκων της θεάς Mishakal. Πέρα όμως από αυτό, ο κάθε χαρακτήρας πρέπει να εκπληρώσει τη δική του αποστολή. Ας τους δούμε έναν -έναν, αναλυτικά:

Tanis: Οι φίλοι του τον φωνάζουν έτσι. Το πραγματικό του όνομα όμως είναι Tantalus, το οποίο μεταφράζεται σε ... Τάνταλος. Ήρωας με στρατηγικές και οργανωτικές αρετές, πρόθυμος να ριψοκινδυνεύσει για τους συμπολεμιστές του. Στις φλέβες του τρέχουν δύο φυλές: Η ανθρώπινη από τον πατέρα του και η Elv από τη μητέρα του, κι αυτός είναι ο λόγος που συγκεντρώνει τα χαρακτηριστικά και των δύο: Έξυπνος και γενναίος πολεμιστής σαν άνθρωπος, ... ξανθός, ανθεκτικός και αλτρουιστής σαν Elv. Θεωρείται ο φυσικός ηγέτης της ομάδας.

Sturm: Ολόκληρο το όνομά του είναι Sturm Brightblade και το όνομά του σημαίνει πολλά πράγματα. Στα γερμανικά το Sturm σημαίνει καταιγίδα, ενώ το Brightblade μεταφράζεται σε «αστραφτερή λεπίδα». Ο κύριος Αστραφτερολεπίδας ανήκει στο τάγμα των ιπποτών της Solamnia, στο οποίο οφείλει την ασημένια του πανοπλία και τον ευγενικό του χαρακτήρα. Γόνος παλιάς και πλούσιας οικογένειας γαιοκτημόνων, εμφανίστηκε στη Solace μόλις πριν λίγες εβδομάδες, αφού επέστρεψε από το ταξίδι του στην ιδιαίτερή του πατρίδα. Γύρισε πίσω με τη μοναδική κληρονομιά που του άφησε ο νεκρός πατέρας του: Το παλιό σπαθί της οικογένειας, το οποίο, σύμφωνα με την παράδοση, θα σπάσει όταν ξεψυχήσει ο κάτοχός του. Ορκίστηκε στον Κώδικα Τιμής των ιπποτών να υπερασπιστεί τους συντρόφους του, κάτι που καταφέρνει ομολογουμένως πολύ καλά, ειδικά σε μάχες σώμα με σώμα. Δάσκαλός του στην τέχνη του πολέμου είναι ο Flint Fireforge.

Caramon: Πλήρες ονοματεπώνυμο: Caramon Majere. Εξαίρετος πολεμιστής και αχώριστος σύντροφος, μαζί με το δίδυμο αδελφό

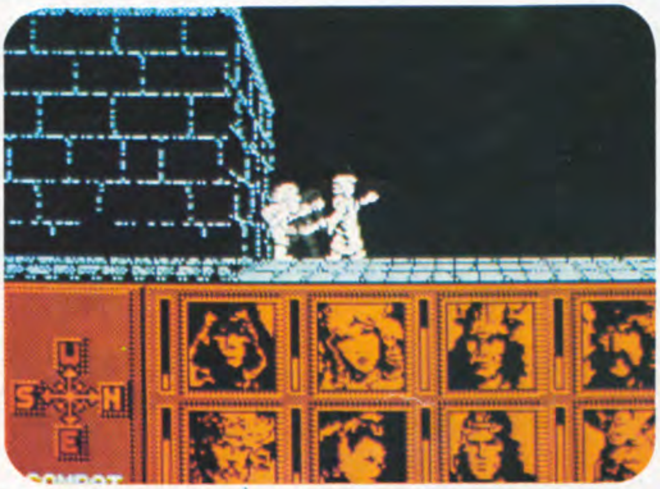
Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI

Η έκδοση του παιχνιδιού για τον ST εκμεταλλεύεται όλες τις γραφικές δυνατότητες και την απέραντη μνήμη των 16μπιτων. Το μόνο που δεν εκμεταλλεύεται είναι η ταχύτητά τους. Για κάποιον ανεξήγητο λόγο, η απόκριση των ηρώων στις κινήσεις του joystick και η κίνησή τους καθυστερεί αρκετά, σε σχέση με τα 8bit. Δεν παύει όμως να αποζημιώνει τον παίκτη, με την πολύ καλή του - λόγω γραφικών -"high-resolution" ατμόσφαιρα.



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ΤΟΝ AMSTRAD

Το Heroes of the Lance καταλαμβάνει και τις δύο πλευρές της δισκέτας στους CPC, γεγονός που εγγυάται ότι θα έχετε στη διάθεσή σας το μεγαλύτερο μέρος της περιπέτειας που περιλαμβάνεται στην έκδοση του ST. Τα γραφικά είναι σχεδιασμένα στο μεσαίο mode. Έτσι, έχουμε καλή ποιότητα απεικόνισης, αλλά λίγα χρώματα. Τα sprites είναι επίσης μικρότερα σε μέγεθος, κάτι που τελικά είναι σε βάρος της λεπτομέρειας. Πρέπει να παραδεχτούμε, πάντως, ότι η κίνησή τους είναι πολύ πιο γρήγορη και ανταποκρίνεται ακριβέστερα στις κινήσεις του παίχτη. Έτσι, τελικά το gameplay παρουσιάζεται βελτιωμένο. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι - στον Amstrd - διαθέτει όλα τα εισαγωγικά σχόλια, το κεντρικό μενού επιλογών και τον πλήρη κατάλογο των spells.



SPECIAL REVIEW

του Raistling, των Flint και Tanis. Ειδικεύεται στο ακόντιο και το ξίφος. Μαζί με τον αδελφό του, αποτελούν ένα πανίσχυρο δίδυμο.

Raistling: Η πιο ξεχωριστή προσωπικότητα της ομάδας. Φυσιογνωμία απρόσιτη, αμίλητη, θλιμμένη, κρυμμένη μέσα στην κουκούλα του ράσου. Από μικρός έδειξε το μεγάλο του ταλέντο στη μαγική τέχνη και τη μεγάλη του θέληση για την κατάκτηση της ανώτατης πνευματικής δύναμης. Η υπερβολική του φιλοδοξία, μαζί φυσικά με τις ικανότητές του, ήταν αυτή που τον βοήθησε να είναι ο νεότερος μαθητευόμενος μάγος που επιλέχτηκε ποτέ να ασκηθεί στη Δοκιμασία: ένα είδος «σεμιναρίου» για μάγους, στο οποίο οι αποτυχόντες πληρώνουν με τη ζωή τους. Για πολλά χρόνια κλεισμένος στον πύργο της Ύψιστης Μαγείας, ασκούσε το πνεύμα σε βάρος του σώματός του. Το αποτέλεσμα ήταν να φτάσει πολύ κοντά στην κορυφή της μαγείας, αλλά και στο χείλος του θανάτου, από τα νύχια του οποίου ξέφυγε χάρη στο θάρρος του αδελφού του. Αν και το σώμα του γέρασε τουλάχιστον 70 χρόνια, το μυαλό του παραμένει κρυστάλλινο και υποκαθιστά όλες του τις αδυναμίες. Μην ανησυχήσετε γι' αυτόν, αν χρειαστεί να ανεβείτε απότομες βουνοκορφές, να κατεβείτε καταρράκτες ή να πολεμήσετε ενάντια σε πολλαπλάσιους εχθρούς, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο Raistling θα πετάξει και θα σας περιμένει στο τέρμα της αποστολής, κατατροπώνοντας όλους τους πολεμιστές, με ένα και μόνο ξόρκι.

Όμως, οι φυσικές του δυνάμεις είναι περιορισμένες: κάθε ξόρκι είναι σε βάρος της υγείας του. Όπως σε όλα τα role playing games, ο μάγος είναι ο άνθρωπος - κλειδί, εκείνος που θα δώσει το τελικό χτύπημα στην τελευταία και αποφασιστική μάχη. Όπλο του είναι το Staff of Magius, ένα σκήπτρο που υπακούει σε όλες του τις επιθυμίες. Φιλική συμβουλή από gamer προς gamers: να τον προσέχετε σαν τα μάτια σας.

Tasslehoff (Tasslehoff Burrfoot): Δεν ανήκει στην ανθρώπινη φυλή, αλλά στη φυλή των Kenders, κάτι που φαίνεται άλλωστε από το μικρό του ανάστημα και τα μυτερά αυτιά. Όπως όλοι οι συμπατριώτες του, έχει μια έμφυτη περιέργεια για τα υπάρχοντα των άλλων, γεγονός που ενοχλεί ιδιαίτερα τον Flint. Μην τον αποκαλέσετε ποτέ κλέφτη, δεν ξέρετε τι προσβολή είναι γι' αυτόν. Οι ικανότητές του σε συμπλοκές δεν είναι ιδιαίτερες, αλλά η διαίσθησή του για ανίχνευση παγίδων και μυστικών περασμάτων τον καθιστούν απαραίτητο στην παρέα. Πολεμά με την πονηριά και με τη σφεντόνα.

Goldmoon: Η πρώτη και μοναδική γυναίκα της ομάδας, κόρη του άρχοντα της πόλης Que-Shu, Chieftain. Τη γνωριμία της με τους υπόλοιπους τη χρωστά στον Sturm, ο οποίος την έχει υπό την προστασία του. Από μικρή, υπηρετεί το ναό της θεάς Mishakal, ως κληρικός, χάρη στην οποία γλίτωσε τον αγαπημένο της Riverwind. Η ιστορία της είναι μελοδραματική: αγάπησε το φτωχό Riverwind, χωρίς τη συγκατάθεση του πατέρα της. Ο Chieftain υποχρέωσε τον όμορφο βοσκό να ψάξει για ένα πολύτιμο πετράδι, με αντάλλαγμα το γάμο του με τη βασιλοπούλα.

Μετά από χρόνια, ο Riverwind γύρισε μισοπεθαμένος, με το Blue





SPECIAL REVIEW

Crystal Staff. Ο μπλε κρύσταλλος, όμως, αρνούνταν να επιδείξει τις μαγικές του ικανότητες. Ο άρχοντας κατηγόρησε το βοσκό για προδοσία και απάτη και τον καταδίκασε σε λιθοβολισμό. Τη στιγμή όμως της καταδίκης, η Goldmoon αγκάλιασε τον Riverwind και τότε συνέβη το θαύμα: ο κρύσταλλος της Mishakal μετέφερε τους δύο νέους έξω από τη Solace, όπου τους βρήκε ο Sturm. Εξαίρετη τραγουδίστρια και πολύτιμη στην ομάδα λόγω των μαγικών της γνώσεων. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον κρύσταλλο, απευθυνθείτε στον κύριο Riverwind.

Riverwind: Ο εν λόγω κύριος, λοιπόν, είναι αφοσιωμένος στην Goldmoon, όπως ήδη προαναφέραμε. Κατά τη διάρκεια των συμπλοκών, είναι έτοιμος να την προστατέψει και να πεθάνει για χάρη της (θα συμβεί αρκετές φορές κατά τη διάρκεια του game). Δεν θυμάται τίποτε για την περιπέτειά του. Κατά τη διάρκεια όμως του πυρετού του μίλησε για την «παλιά ραγισμένη πόλη», το μπλε φως που του χάρισε η «Γαλάζια θεά», και το «Φτερωτό Θάνατο». Είναι αποφασισμένος να βρει τη ραγισμένη πόλη και να ρωτήσει τους ιερείς για το Blue Crystall Staff, το οποίο, σας υπενθυμίζουμε, ψάχνει με μανία ο άρχοντας της Solace. Πέρα όμως από αυτά, ο Rivewind μπορεί να προσφέρει πολλά στην ομάδα: σκληραγωγημένος και ριψοκίνδυνος, δουλεύει πολύ καλά το σπαθί και το τόξο.

Flint Fireforge: Νάνος των βουνών, ατρόμητος πολεμιστής. Αυτός και ο Tanis είναι αχώριστοι φίλοι. Ο αρχαιότερος της ομάδας. Άριστος στη μάχη. Πολύ λίγοι τολμούν να αντιμετωπίσουν το κοφτερό του τσεκούρι και ακόμα λιγότεροι βγαίνουν ζωντανοί μετά από μια τέτοια αναμέτρηση. Με τον Tasslehoff τσακώνονται συνεχώς, αλλά, μόλις ο Kender λείψει από την ομάδα, το πρόσωπό του σκοτεινιάζει απότομα. Η έχθρα του για το θαλασσινό νερό και τους νάνους Gully, οι οποίοι με δόλο τον φυλάκισαν για πέντε ολόκληρα χρόνια, είναι παροιμιώδης.

Όπως ήδη θα καταλάβατε, έχουμε να κάνουμε με μια τυπική ομάδα, ενός role playing παιχνιδιού. Έχουμε ένα βάρδο (Goldmoon), δύο μάγους (Raistling και Goldmoon), έναν ανιχνευτή παγίδων (Tasslehoff) και πέντε πολεμιστές με διαφορετικά όπλα και ικανότητες. Οι χαρακτήρες αυτοί είναι ικανοί να εξοντώσουν και τους πιο ισχυρούς αντιπάλους, αρκεί βέβαια να τους χρησιμοποιήσετε κατάλληλα. Για το σκοπό αυτό, θα πρέπει να ξέρετε μάλλον περισσότερο τις αδυναμίες τους.



ΠΕΡΠΑΤΩΝΤΑΣ ΣΤΗ ΡΑΓΙΣΜΕΝΗ ΠΟΛΗ

Η αποστολή σας ξεκινά μέσα στη ραγισμένη πόλη. Προχωράτε εκεί όπου άλλοτε ήταν η πλουσιότερη και πιο ισχυρή πόλη της οικουμένης. Στα νότια είναι συγκεντρωμένες ήδη τεράστιες στρατιές από φυλές όχι ανθρώπινες, οι οποίες «δεν αφήνουν πέτρα στην πέτρα». Βρίσκεστε στο σωστό δρόμο για να πάρετε τους ιερούς δίσκους της θεάς Mishakal και να επαναφέρετε τη βασιλεία των καλών θεών στον κόσμο. Δυστυχώς, όμως, ο δρόμος είναι ακόμα μακρύς.

Η ομάδα σας είναι έτοιμη. Μπορείτε να δείτε τους ήρωες στην οθόνη σας: το πρόσωπο του κάθε χαρακτήρα υπάρχει ψηφιοποιημένο στο κάτω τμήμα της. Για κάθε χαρακτήρα, δίνεται το επίπεδο ενέργειάς του, σε φωτεινή ένδειξη, δίπλα στην εικόνα του. Κάτω και αριστερά, υπάρχει μια πυξίδα.

Ο τρόπος δράσης της ομάδας είναι αρκετά απλούστερος από αυτόν των κλασικών role playing. Οι χαρακτήρες είναι χωρισμένοι σε δύο ομάδες των τεσσάρων. Από αυτούς, μόνο η πρώτη ομάδα συμμετέχει ενεργά στις συμπλοκές, ενώ η δεύτερη είναι έτοιμη να τους αντικαταστήσει όποτε υπάρξει ανάγκη. Ο πρώτος στη σειρά χαρακτήρας της πρώτης υπο-ομάδας είναι ο επικεφαλής και αυτός υπερασπίζεται τους υπόλοιπους. Όπως καταλαβαίνετε, αυτός είναι και ο μόνος τον οποίο ελέγχετε. Το τι παριστάνουν τώρα οι άλλοι είναι μια εύλογη απορία. Η απάντηση είναι η εξής: οι πολεμιστές δεν κάνουν τίποτε. Η Goldmoon όμως και ο Raisting είναι ενεργοί μόνο όταν βρίσκονται στο πρώτο group και τα μαγικά τους ξόρκια θα σας φανούν πολύτιμα. Από την άλλη μεριά, ενέργεια στις συμπλοκές δεν αφαιρείται μόνο από τον «πρωταγωνιστή» αλλά από όλα τα μέλη του πρώτου group (τις περισσότερες βέβαια τις «τρώει» ο πρωταγωνιστής), οπότε και δεν συμφέρει τελικά να έχετε τους δύο μάγους συνεχώς στην πρώτη τετράδα. Όπως καταλαβαίνετε θα πρέπει να κάνετε συνεχείς αλλαγές μεταξύ βασικών και «αναπληρωματικών», τόσο κατά τη διάρκεια των περιπλανήσεων όσο και κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Όπως τονίσαμε και πιο πριν, κάθε χαρακτήρας κρύβει ξεχωριστές αρετές. Στη διάρκεια της περιπέτειας θα πρέπει να λύσετε αρκετούς γρίφους, να πολεμήσετε διάφορα όντα, το καθένα από τα οποία χρησιμοποιεί διαφορετική τεχνική, και να βρείτε διάφορα αντικείμενα. Για όλα αυτά, χρειάζεται

SPECIAL REVIEW

το κατάλληλο πρόσωπό. Τι εννοώ με αυτό; Αν, για παράδειγμα, βρείτε κάποιον πάπυρο στο δρόμο, γραμμένο σε κάποια ακατάληπτη αρχαία γλώσσα, καλά θα κάνετε να μην τον εμπιστευθείτε στον Tasslehoff. Δώστε τον καλύτερα στο Raistling, ο οποίος θα τον αποκρυπτογραφήσει και θα τον αξιοποιήσει όσο το δυνατόν καλύτερα. Φυσικά, ο Raistling δεν είναι ο ιδανικός για να χρησιμοποιήσει ένα μεγάλο ξίφος. Αν λοιπόν βρείτε κάτι τέτοιο, τότε ο Caracom ή ο Sturm θα ήθελαν πολύ να το χειριστούν. Το Heroes of the Lance, εξάλλου, διαθέτει μια αρκετά μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων, οι οποίοι διαθέτουν ένα πλήθος από αμυντικές και επιθετικές αρετές· χρησιμοποιούν όπλα και μαγεία. Ερπετά με ξίφη, Elv πολεμιστές, νάνοι κοντοί και ευκίνητοι, δράκοι που διαθέτουν ξόρκια και συντρίβουν οποιονδήποτε από μακριά είναι μερικοί από αυτούς. Κάθε χαρακτήρας αντιμετωπίζεται από το δικό του ήρωα: για τους κοντούς νάνους, αλλά και για δράκους, κατάλληλος είναι ο Flint, ο οποίος πετά τα τσεκούρια του πολύ κοντά στο έδαφος και σε μεγάλη απόσταση. Για συμπλοκές «εξ αποστάσεως», κατάλληλος είναι ο Caramon, με το ακόντιό του, ή ο τοξότης Riverwind. Θα πρέπει να ξέρετε και κάτι ακόμα: αν ο πρώτος σας ήρωας πάθει κάτι και αποσυρθεί από το παιχνίδι, τότε τη θέση του παίρνει ο αμέσως επόμενος. Προσέξτε, λοιπόν, μήπως στη μάχη ο Caramon υποκύψει και εμφανιστεί ο Railstling ή η Goldmoon (εδώ βέβαια θα τρέξει ο Riverwind): οι ζημιές που θα πάθει ο μάγος μπορεί να αποβούν μοιραίες.

Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Στα role playing παιχνίδια, ο θάνατος δεν είναι σπουδαία υπόθεση, αρκεί να υπάρχει μαγική δύναμη, το κατάλληλο spell, και ο νεκρός να μην είναι ο ... ίδιος ο μάγος.

Για να είμαστε πιο ακριβείς, υπάρχουν δύο τρόποι να πεθάνουν οι ήρωές σας: ή να πέσουν μαχόμενοι, ή να γκρεμιστούν σε κάποιο από τα πολλά βάραθρα, που παραμονεύουν στην πόλη. Αν συμβεί το πρώτο, τότε το σώμα του πολεμιστή φαίνεται σωριασμένο στο έδαφος και τότε η ανάστασή του είναι δυνατή. Στην περίπτωση αυτή, η digitized εικόνα παίρνει χρώμα άσπρο. Αν όμως συμβεί το δεύτερο, τότε ο ήρωάς μας είναι χαμένος για πάντα και το πρόσωπό του αντικαθίσταται με το R.I.P. (Rest In Peace), που σημαίνει ότι δεν έχετε τίποτε άλλο να κάνετε, παρά να τον θρηνήσετε. Προσοχή, λοιπόν: ένας νεκρός πολεμιστής είναι δυνατό να σωθεί, εφ' όσον το σώμα του φαίνεται στην οθόνη. Εάν θέλετε να τον αναστήσετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον πίνακα μαγείας και την επιλογή "Raise dead". Ο χαρακτήρας σας, βέβαια, δεν είναι έτοιμος για μάχη. Το επίπεδο ενέργειάς του είναι πολύ χαμηλό και θα πρέπει να το αυξήσετε πάλι με μαγεία.

ΟΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Όπως στα περισσότερα role playing, έτσι και στο Heroes of the Lance υπάρχει ένα κεντρικό μενού, το οποίο περιέχει όλες τις σύνθετες εντολές ελέγχου της ομάδας. Οι περισσότεροι χαρακτήρες «εξυπηρετούνται» από αυτό, εκτός από τους Raistling και Goldmoon, οι οποίοι έχουν το δικό τους μενού.

Το κεντρικό μενού αποτελείται από 11 επιλογές. Η πρώτη μεταθέτει τους χαρακτήρες ανάμεσα στην ομάδα, φέροντάς τους από το δεύτερο στο πρώτο group και σε όλες τις θέσεις. Πριν αλλάξετε θέση σε κάθε χαρακτήρα, έχετε τη δυνατότητα να δείτε όλα τα χαρακτηριστικά τους γνωρίσματα: Strength, Intelligence, Wisdom, Constitution, Dexterity, Charisma, Hit points και το όπλο που χρησιμοποιεί.

Η δεύτερη και η τρίτη επιλογή αφορά τα spells των δύο μάγων. Ο Raistling έχει λιγότερα αλλά πιο ισχυρά επιθετικά spells, ενώ η Goldmoon χρησιμοποιεί περισσότερα spells, με θεραπευτικές ή ανιχνευτικές κυρίως ιδιότητες.

Είναι ικανή να αναστήσει νεκρούς (υπό προϋποθέσεις, όπως αναφέραμε παραπάνω), να θεραπεύσει τραυματίες, να ανιχνεύσει μαγεία ή παγίδες και να προστατεύσει την ομάδα από πιθανούς κινδύνους, όπως π.χ. την καυτή ανάσα των δράκων. Θα πρέπει να πούμε ότι, στην «γκάμα» των spells του Raistling, συγκαταλέγεται το final strike, ένα παντοδύναμο ξόρκι, που - φυσικά- θα χρησιμοποιηθεί στην τελική αναμέτρηση, με το μεγάλο αντίπαλο. Μην το χρησιμοποιήσετε ποτέ κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης. -Ο πρώτος στη

Αν κάποιο αντικείμενο βρεθεί στο δρόμο σας, όπως - για παράδειγμα - πολύτιμοι λίθοι, πάπυρος ή κάποιο όπλο, δεν έχετε παρά να το πάρετε και να το μοιράσετε σε όποιο μέλος νομίσετε ότι θα το αξιοποιήσει καλύτερα. Μπορείτε ακόμη και να το πετάξετε. Για όλες αυτές τις ενέργειες υπάρχουν οι εντολές take, give και drop. Θα πρέπει να ξέρετε ότι αρκετά όπλα παραμένουν αόρατα και εμφανίζονται αφού δώσετε το "detect invisible" spell.

Το σώσιμο και φόρτωμα του παιχνιδιού είναι κάτι που δεν λείπει, φυσικά. Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να απεικονίσετε τον πίνακα των scores, στον οποίο φαίνονται αναλυτικά τα όντα που έχετε εξοντώσει και οι βαθμοί εμπειρίας που έχει η ομάδα σας, και να φύγετε από το μενού για να συνεχίσετε την κανονική περιπέτεια. Να πούμε ότι ο πίνακας εμφανίζεται κάθε φορά που πατάτε οποιοδήποτε πλήκτρο και μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και κατά τη διάρκεια των συγκρούσεων.

END OF THE QUEST

Το Heroes of the Lance κουβαλά το «βάρος» του προγόνου. Και τα καταφέρνει πολύ καλά, ομολογουμένως. Σε αυτό άλλωστε στηρίχθηκε και το γεγονός ότι δεν έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε τους χαρακτήρες που θα σας ακολουθήσουν: είναι πάντα οι ίδιοι, οι γνωστοί ήρωες της ιστορίας, χωρίς αυτό φυσικά να σημαίνει ότι δεν περιλαμβάνουν όλα τα χαρακτηριστικά (ή έστω τα περισσότερα) που συναντάμε σε ένα κλασικό role playing adventure, όπως π.χ. το Bard's Tale. Η arcade δράση του δείχνει, όπως είπαμε, τους προσανατολισμούς των προγραμματιστών, με στόχο το πλατύ κοινό. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο. Θα χρειαστείτε χάρτη, στρατηγική, και, προπαντός, υπομονή. Πάντως, το Heroes of the Lance δίνει μια άλλη διάσταση: έχετε τη δυνατότητα να κατευθύνετε τη δράση ακόμα και εκεί όπου οι συνάδελφοί του δεν το καταφέρνουν. Από την άποψη αυτή, είναι πολύ πιο «ζωντανό» ή, αν θέλετε, interactive, κι αυτός είναι ο λόγος που το Heroes of the Lance φιλοξενείται αυτό το μήνα στο Special Review μας. Είναι η εποχή των arcade-role playing περιπετειών; Ίσως. ■



ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ



MUNSTERS

Και πάνω που το Fire'n' Forget νόμισε ότι τα κατάφερε, ήρθε το Munsters, στο οποίο μπορείτε να παίξετε λιγότερο. Όπως καταλάβατε, το παιχνίδι είναι κάπως πιο δύσκολο απ' ότι έπρεπε και είναι πράγματι κρίμα, γιατί τα γραφικά του είναι πολύ καλά και ατμοσφαιρικά. Καλύτερος ήχος θα ήταν επίσης ευπρόσδεκτος.

Γραφικά	8.2
Ήχος	5.7
Ευκολία Χειρισμού	4.5
Γενικά	5.3



BLACKBEARD

Άλλο ένα παιχνίδι τύπου Gauntlet, όπου πρέπει να οδηγήσετε τον πειρατή σας πάνω στο πλοίο, εξοντώνοντας εχθρούς, πίνοντας ρούμι και μαζεύοντας όπλα. Τα γραφικά είναι καλά, και τα μέρη του πλοίου ευδιάκριτα, εκτός από τα κάτω επίπεδα, που είναι λίγο σκοτεινά (δεν βλέπετε σχεδόν τίποτε).

Γραφικά	6.8
Ήχος	6.6
Ευκολία Χειρισμού	7.3
Γενικά	7.2

DIZZY'S TREASURE ISLAND

Διάδοχος του Dizzy από τους Code Masters, με βελτιωμένα γραφικά, όμορφα sprites και έξυπνους (;) γρίφους για να λύσετε. Ένα μόνο παράπονο: έχετε μόνο μια ζωή. Ένα λάθος και... φτου κι απ' την αρχή. Ιδεώδης τρόπος για να εκνευριστεί ο χρήστης.



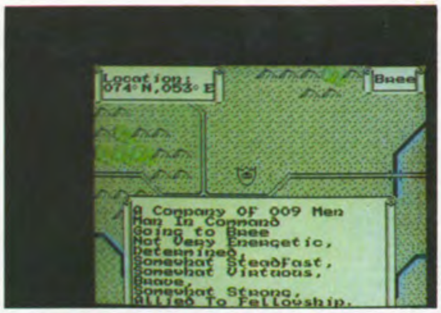
Γραφικά	8.3
Ήχος	7.8
Ευκολία Χειρισμού	7.3
Γενικά	7.6

BMX FREESTYLE

Το τρίτο και τελευταίο (;) στη σειρά των BMX. Εδώ πρέπει να κάνετε σούζες, άλματα, να οδηγείτε αργά και άλλα επιτεύγματα, με το BMX σας. Όπως και στο προηγούμενο, όμως, έχετε μόνο μια ζωή, αλλά εδώ κάπως δικαιολογείται, γιατί τα αθλήματα είναι λίγα.



Γραφικά	5.8
Ήχος	6.2
Ευκολία Χειρισμού	5.0
Γενικά	5.8



WAR IN MIDDLE EARTH

Το War in middle earth είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής, που έχουν κυκλοφορήσει τελευταία, με θέμα παρμένο από το ομώνυμο βιβλίο του TOLKIEN. Ο χώρος απαγορεύει να εξηγήσουμε τα options που υπάρχουν, αλλά οι φίλοι του είδους μπορούν να είναι σίγουροι ότι θα τους αρέσει αρκετά.

Γραφικά	6.6
Ήχος	6.7
Ευκολία Χειρισμού	8.6
Γενικά	7.9



SHOOT OUT

Στο Shoot out ελέγχετε (τρόπος του λέγειν · στην πραγματικότητα, πάει όπου θέλει) το στόχαστρο ενός κάου-μπόι, όπως στο Operation Wolf, και πρέπει να σκοτώνετε τους άλλους. Το παιχνίδι έχει δύο στάδια, ένα βαρετό και ένα απαράδεκτο. Μείνετε μακριά του.

Γραφικά	7.9
Ήχος	3.6
Ευκολία Χειρισμού	2.0
Γενικά	3.3

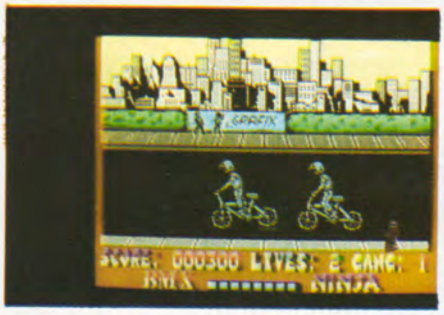
ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ



FINAL ASSAULT

Για να ξεφύγουμε από τα συνηθισμένα, δεν πάμε για λίγη ορειβασία; Διαλέξτε μια διαδρομή, τα εφόδιά σας και ξεκινήστε. Το παιχνίδι τα καταφέρνει αρκετά καλά στο simulation του αθλήματος και πιθανόν να κινήσει το ενδιαφέρον σας: Ain't no mountain that we can't climb...

Γραφικά	6.9
Ήχος	6.2
Ευκολία Χειρισμού	8.1
Γενικά	7.5



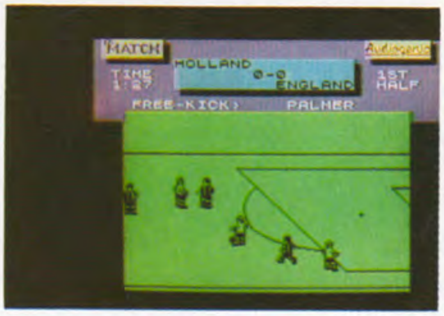
BMX NINJA

Και άλλο BMX αυτό το μήνα, αλλά αυτό είναι από τους Players. Εδώ δεν έχετε οδήγηση ή φιγούρες, αλλά πρέπει να χτυπάτε τους αντιπάλους σας με διάφορα κόλπα, όπως αλματάκια ή μια περίεργη στροφή. Δυστυχώς όμως, είναι το μόνο που πρέπει να κάνετε. Συνεπώς, γίνεται βαρετό.

Γραφικά	6.3
Ήχος	6.6
Ευκολία Χειρισμού	5.9
Γενικά	6.4

EMLYN HUGHES SOCCER

Καιρό είχαμε να δούμε ένα καινούργιο ποδόσφαιρο. Το Emlyn Hughes τα έχει καταφέρει αρκετά καλά στον τεχνικό τομέα: φάουλ, κεφαλιές-ψαράκι, επιταχύνσεις παικτών και άλλα τινά. Δυστυχώς όμως, δεν πρόσεξαν τον τομέα του gameplay όσο θα έπρεπε. Έτσι, τελικά βγήκε ένα μέτριο soccer game.



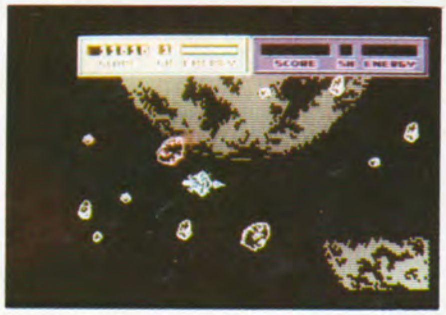
Γραφικά	6.8
Ήχος	7.6
Ευκολία Χειρισμού	5.2
Γενικά	5.7

PACLAND

Δέκα μήνες μετά την έκδοση του Commodore, ήρθε η έκδοση για Amstrad και Spectrum; Γιατί όμως; Ειδικά η έκδοση του Spectrum είναι απαίσια: flick screen αντί για scrolling και playability σχεδόν μηδέν. Πηγαίνετε καλύτερα για κανένα μπάνιο...



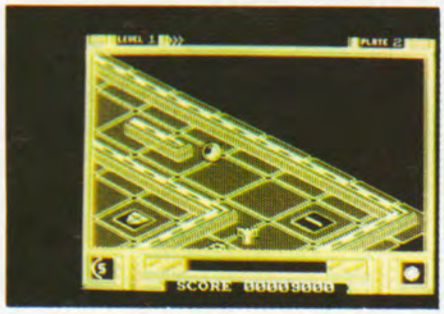
Γραφικά	7.5
Ήχος	4.6
Ευκολία Χειρισμού	3.0
Γενικά	4.2



BLASTEROIDS

Θυμάστε το Asteroids, που παίζαμε στα coin-ops, εδώ και οκτώ περίπου χρόνια; Γιατί το Blasteroids είναι ακριβώς το Asteroids με αρκετές προσθήκες, όπως διπλές σφαίρες, καλύτερα γραφικά και διάφορα άλλα options. Σίγουρα αξίζει μια ματιά, αν όχι κάτι περισσότερο...

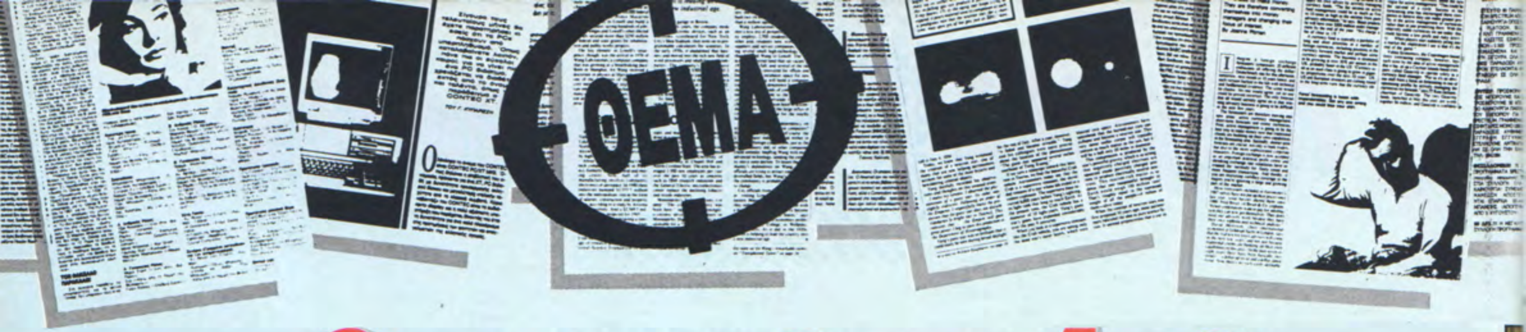
Γραφικά	8.5
Ήχος	7.6
Ευκολία Χειρισμού	8.4
Γενικά	8.3



INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Καθοδηγήστε τη σφαίρα σας, μέσα από το λαβύρινθο, προς την έξοδο. Η σφαίρα μπορεί να γίνει πιο μικρή ή πιο μεγάλη, ανάλογα με το τετράγωνο που θα πατήσει. Η μικρή σφαίρα πάει παντού, η μεγάλη αντέχει στα χτυπήματα. Καλή ιδέα, λίγο αργό όμως για να παίζεται πολύ ευχάριστα.

Γραφικά	7.0
Ήχος	5.2
Ευκολία Χειρισμού	6.3
Γενικά	6.3



Computer Art

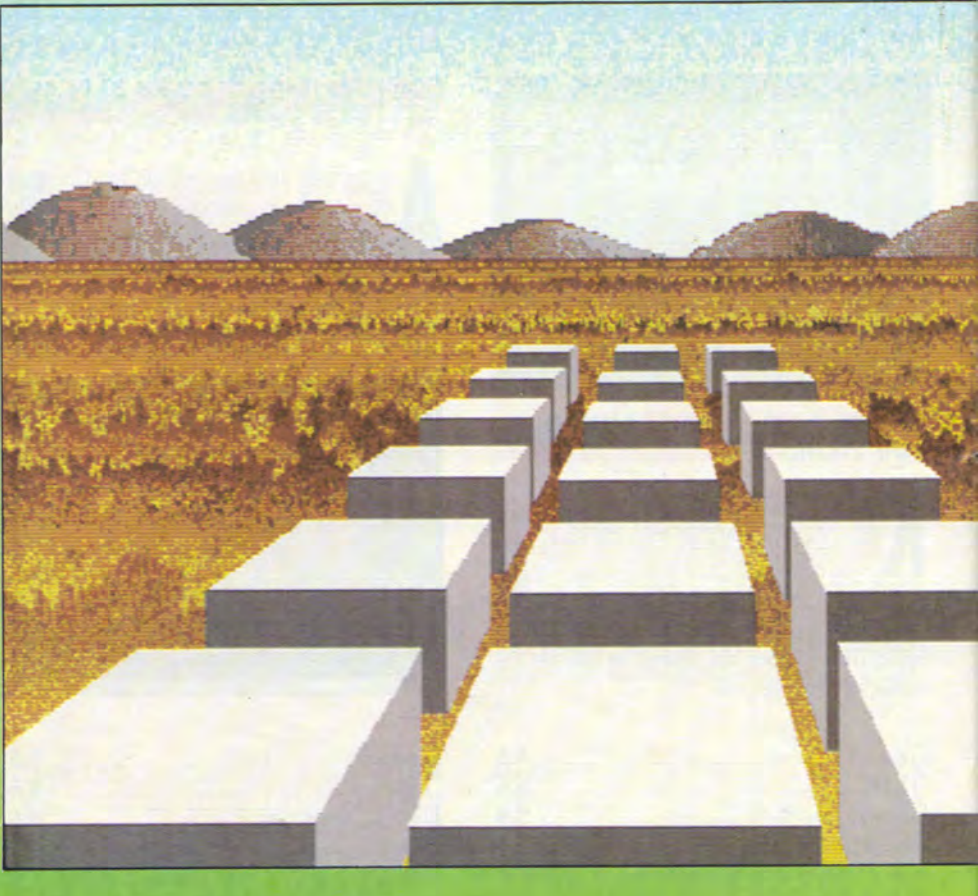
ΠΙΝΕΛΟ ΚΑΙ ΜΠΟΓΙΑ ΣΤΟ ...ΔΥΑΔΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Ήδη από τα πρώτα εκείνα χρόνια, όταν οι home υπολογιστές ξεκίνησαν για να κατακτήσουν τους πρώτους τους οπαδούς, εφοδιασμένοι με υποτυπώδη χοντροκομμένα έτοιμα σχήματα και ελάχιστα χρώματα, πολλοί users μάντεψαν τι θα μπορούσε να ακολουθήσει...
Ελάχιστος χρόνος πέρασε από τότε και τα όνειρα έγιναν πραγματικότητα: Αποστολή των σημερινών προγραμμάτων ζωγραφικής δεν είναι μόνο να σας βοηθήσουν να τραβάτε απλές γραμμές. Οι εκατοντάδες επιλογές τους και οι άριστες γραφικές δυνατότητες των home computers έδωσαν σάρκα και οστά σε μια καινούργια... (άραγε είναι;) τέχνη; Ίσως! Ήδη πολλοί μιλούν για την computer art.

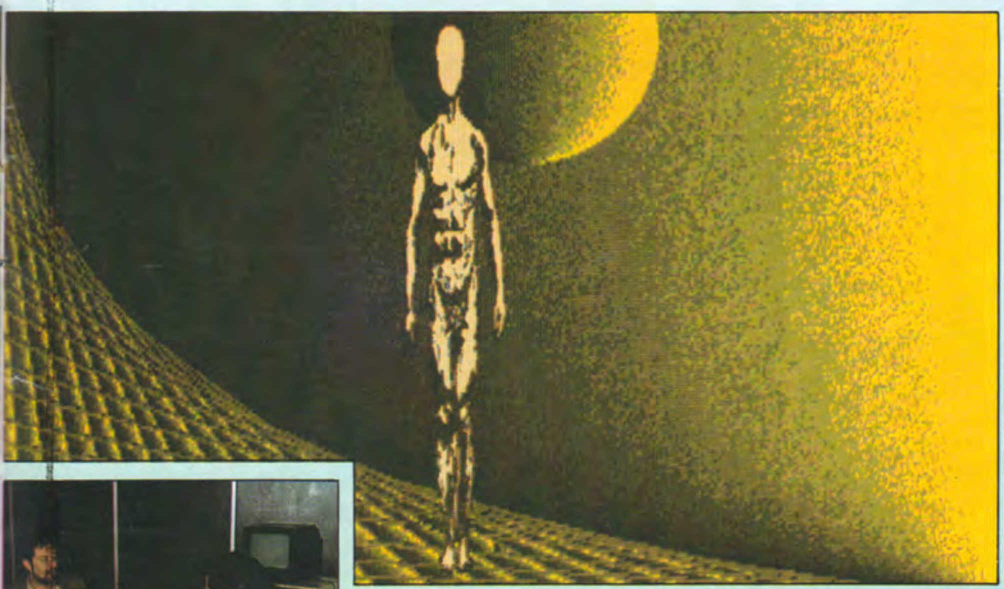
ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

Σίγουρα, οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ασχοληθεί λίγο ή πολύ με κάποιο πρόγραμμα γραφικών. Τα σημερινά πακέτα που κυκλοφορούν, για όλους τους home computers, δίνουν περισσότερη σημασία στην επεξεργασία της ήδη δημιουργημένης εικόνας. Το τελικό αποτέλεσμα βέβαια δεν εξαρτάται μόνο από αυτό. Τον κύριο λόγο τον έχετε εσείς και, φυσικά, ο υπολογιστής που χρησιμοποιείτε, ο οποίος θα πρέπει να διαθέτει κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά:

— Όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ποικιλία χρωμάτων και όσο το δυνατόν περισσότερα διαθέσιμα χρώματα (ταυτόχρονα στην οθόνη) σε κάθε mode γραφικών. Όσοι νομίζετε ότι η μεγαλύτερη διακριτότητα της οθόνης είναι το «κλειδί» για ποιοτικά γραφικά, κάνετε κάποιο λάθος. Οι διαθέσιμες αποχρώσεις και ο αριθμός των χρωμάτων είναι εκείνες που παίζουν τελικά τον κυριότερο ρόλο, κι αυτό μπορείτε να το δείτε παρατηρώντας τις ίδιες εικόνες σε τρεις διαφορετικούς υπολογιστές με κοινό mode: τον Amstrad, τον Atari ST και την Amiga. Αν και οι τρεις χρησιμοποιούν 320X200 pixels, ο καθένας έχει διαθέσιμες διαφορετικές αποχρώσεις: οι CPC χρησιμοποιούν μόνο 4 χρώματα, ο ST 16 και η Amiga 32. Η διαφορά είναι τεράστια.













— Σεβαστή ποσότητα μνήμης. Είναι γνωστή η σχέση μνήμης και χρωματικής απεικόνισης. Πολλοί υπολογιστές καταναλώνουν σχεδόν ολόκληρη τη διαθέσιμη μνήμη τους για την απεικόνιση χρωμάτων. Αν ο υπολογιστής σας δεν έχει περιορισμένη graphics memory, τότε μια επέκταση μνήμης είναι κάτι που μάλλον θα χρειαστεί.

— Υπολογιστική ταχύτητα: Εδώ δεν υπάρχουν ιδιαίτεροι περιορισμοί. Τα μόνα όρια είναι τα όρια της ...υπομονής σας. Αν και όλοι οι home computers τα καταφέρνουν καλά στην επεξεργασία της εικόνας, υπάρχουν ορισμένες λειτουργίες (π.χ. παραμόρφωση της εικόνας κατά ένα ορισμένο σχήμα) στις οποίες ακόμα και η Amiga κάνει πολλά λεπτά για να ολοκληρώσει.

Τις παραπάνω συμβουλές θα πρέπει να τις λάβετε σοβαρά υπόψη σας αν θέλετε να ασχοληθείτε με τη ζωγραφική στους υπολογιστές. Μην ξεχνάτε ότι το καλό hardware είναι απαραίτητο. Δεν χρειάζεται βέβαια να σκέφτεστε κάποιο αχανές workstation. Οι home υπολογιστές τα καταφέρνουν θαυμάσια. Ειδικά η Amiga έχει κερδίσει τις προτιμήσεις των computer καλλιτεχνών όλου του κόσμου, μια και η υποστήριξη σε προγράμματα αλλά και η πολύ εξελιγμένη σχεδίασή της προσφέρει τεράστιες δυνατότητες.

COMPUTER ΖΩΓΡΑΦΟΙ

Όπως ήδη θα καταλάβατε, αν έχετε κάποιον υπολογιστή και είστε εφοδιασμένοι με το κατάλληλο software, δεν απέχετε και πολύ από το να γίνετε ένας αυριανός καλλιτέχνης της computer art. Και μην νομίζετε ότι η computer art ανήκει ακόμα στην επιστημονική φαντασία. Οι εκθέσεις με εκθέματα πίνακες δημιουργημένους από υπολογιστές και τυπωμένους σε έγχρωμους ink-jet εκτυπωτές διοργανώνονται ήδη εδώ και αρκετό καιρό στη χώρα μας. Πριν από μερικούς μήνες, μάλιστα, πραγματοποιήθηκε μια έκθεση στην Κέρκυρα κι είχε πραγματικά μεγάλη απήχηση. Για την οργάνωση υπεύθυνο ήταν το Γαλλικό Ινστιτούτο. Ο ζωγράφος όμως ήταν Έλληνας. Με τη βοήθεια μιας Amiga 500 (με επέκταση μνήμης), του προγράμματος dPaint και ενός ink-jet εκτυπωτή, ο Σπύρος Βλάχος νομίζει ότι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές έχουν κάτι διαφορετικό να πουν:

Pixel: Κύριε Βλάχο, μιλήστε μας για την έκθεση και την ανταπόκριση που είχαν στο κοινό τα computer graphics.

Σ. Βλάχος: Η έκθεση πραγματοποιήθηκε υπό την αιγίδα του Γαλλικού Ινστιτούτου. Πραγματοποιήθηκε στις 13-23 Απριλίου, στην Κέρκυρα. Είναι η 3η μου ατομική έκθεση και η πρώτη με θέμα τα computer graphics.

Pixel: Ποιά είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιείτε και πώς σας βοηθούν στη δημιουργία των «ψηφιακών» εικόνων;

Σ.Β.: Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιώ είναι μια Amiga 500, το πρόγραμμα dPaint και ένας έγχρωμος ink-jet εκτυπωτής. Ο υπολογιστής βέβαια διαθέτει και επέκταση μνήμης. Ο λόγος είναι ότι οι περισσότερες εικόνες είναι επεξεργασμένες στο ειδικό HAM mode της Amiga, το οποίο επιτρέπει τη μίξη παραθύρων οθόνης με διαφορετικό resolution και τη χρήση και των 4096 χρωμάτων του υπολογιστή ταυτόχρονα.

Pixel: Κάποιος digitizer ή pad, δεν είναι απαραίτητος;

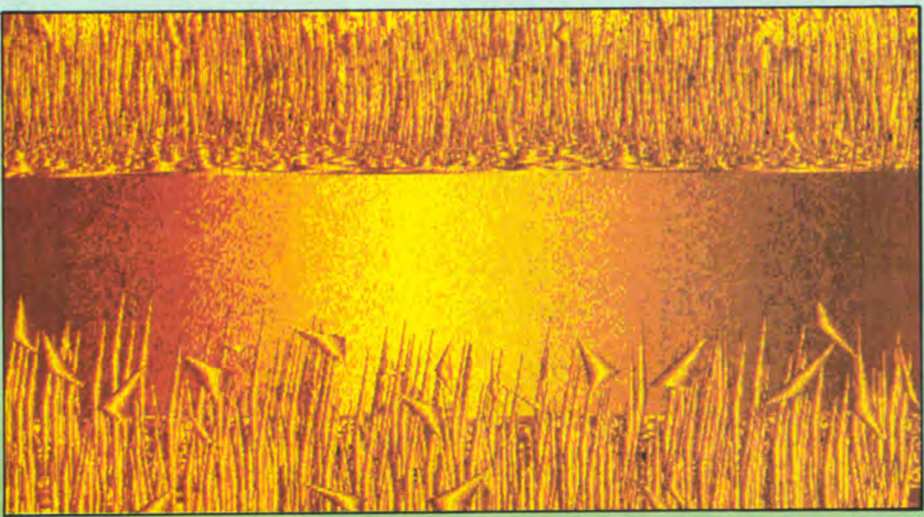
Σ.Β.: Το ποντίκι, χωρίς να είναι το καλύτερο εργαλείο, παραμένει πολύ χρήσιμο. Ένας digitizer ή scanner πιθανόν να χρειαστεί, στην περίπτωση που θέλει ο χρήστης να «περάσει» φωτογραφίες στον υπολογιστή για να τις επεξεργαστεί κατόπιν. Αυτό που είναι απαραίτητο, και ίσως το πιο ακριβό, είναι ο έγχρωμος εκτυπωτής, ο οποίος θα πρέπει να μπορεί να μεταφέρει την εικόνα από την οθόνη στο χαρτί χωρίς απώλειες ή παραμορφώσεις στα χρώματα.

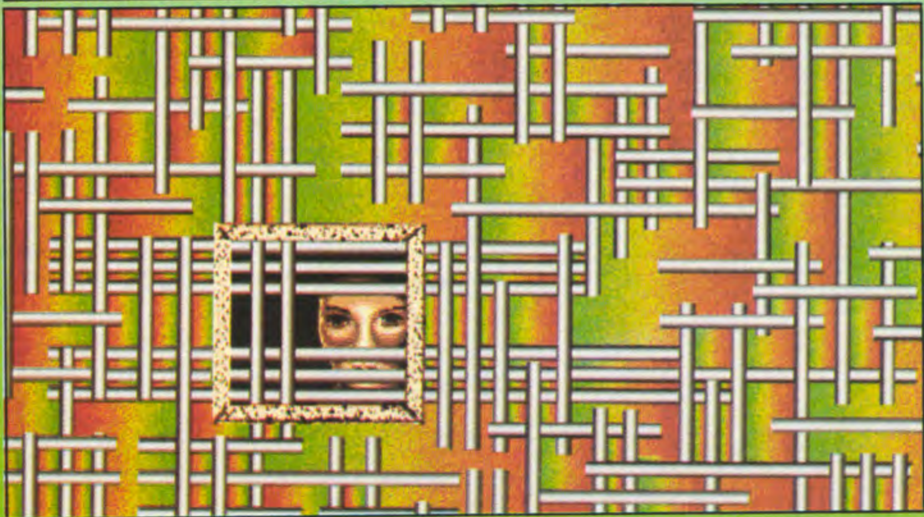
Pixel: Πόσο σημαντικό είναι το κατάλληλο πρόγραμμα γραφικών στην τελική δημιουργία της εικόνας;

Σ.Β.: Πολύ σημαντικό. Ένα καλό πρόγραμμα, σε συνδυασμό με το κατάλληλο hardware, παρέχει τεράστιες δυνατότητες στο χρήστη. Από αυτό εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η τελική εμφάνιση της εικόνας.

Pixel: Μήπως όμως τελικά δεν είναι ο χρήστης αυτός που σχεδιάζει, αλλά το πρόγραμμα; Μήπως όλοι μας μπορούμε να γίνουμε καλλιτέχνες απλά με τεχνικές fill, mirror και inverse, δημιουργώντας έτσι «έργα» που δεν είναι τίποτε άλλο από απλά εφέ;

Σ.Β.: Σίγουρα δεν ισχύει κάτι τέτοιο. Απλά, ο υπολογιστής εκτελεί την «ψυχρή» και κουραστική δουλειά. Στην κλασική ζωγραφική ο καλλιτέχνης δίνει τον εαυτό του ψυχικά και σωματικά. Στον υπολογιστή δεν συμβαίνει το ίδιο: Λειτουργεί μόνο ο καρπός και το χέρι, αλλά έτσι δίνεται το μεγαλύτερο βάρος στις εγκεφαλικές λειτουργίες. Κι αν έχει χάσει τον «αγώνα» του κλασικού ζωγράφου, έχει κερδίσει σε πειραματισμό, με τη βοήθεια του πλήθους εργαλείων που υπάρχουν στη διάθεσή του. Τα έργα ωστόσο δεν είναι ψυχρά. Είναι μια πιο αφηρημένη και εγκεφαλική μορφή της τέχνης.





Pixel: Πόσο ενδιαφέρον κρύβει για το χρήστη η ενασχόληση με την computer art;

Σ.Β.: Η ενασχόληση με την computer art είναι ίσως η «εναλλακτική λύση». Η σημερινή κατάσταση της αγοράς θυμίζει κάτι από το μύθο της Σκύλλας και της Χάρυβδης. Από τη μια πλευρά έχουμε την τεράστια εξάπλωση των computer games, στα οποία έχει δοθεί και το μεγαλύτερο βάρος από τις εταιρίες software για τους home υπολογιστές, ενώ από την άλλη υπάρχουν οι συμβατοί και το σοβαρό εξειδικευμένο software που τους χαρακτηρίζει. Οι χρήστες που προτιμούν τα πρώτα παραμένουν παθητικοί, παίζοντας ώρες μπροστά στην οθόνη τους, ενώ οι δεύτεροι χρησιμοποιούν τον υπολογιστή απλά σαν μια «έξυπνη» μηχανή γραφείου, κάτι που σίγουρα τον αδικεί. Στο αδιέξοδο αυτό υπάρχει λύση. Και αυτή είναι η computer art, ίσως η πιο δημιουργική ασχολία σε έναν home computer.

Pixel: Πώς βλέπετε το μέλλον της computer art στην Ελλάδα και στον υπόλοιπο κόσμο; Υπάρχουν αντιδράσεις από τους οπαδούς της μη computerized ζωγραφικής;

Σ.Β.: Από την πλευρά των εκπροσώπων της κλασικής ζωγραφικής υπάρχουν πράγματι αντιδράσεις. Αλλά ο κόσμος είναι εντυπωσιασμένος. Πιστεύω ότι η computer art δεν είναι η εξέλιξη της τέχνης, όπως οι περισσότεροι νομίζουν. Απλά είναι μια νέα μορφή της τέχνης, η οποία εκμεταλλεύτηκε τα εργαλεία του 20ου αιώνα. Δεν πιστεύω ότι θα υπάρξει κάποια οργανωμένη «ομάδα» καλλιτεχνών, ή αλλιώς κάποιο κίνημα που θα αλλάξει την ιστορία της τέχνης. Ο λόγος είναι ότι όσοι ασχολούνται με τον υπολογιστή δεν έχουν κάποια κοινή «γραμμή». Υπάρχουν βέβαια μεμονωμένες κινήσεις από μεγάλους καλλιτέχνες, όπως π.χ. ο Andy Warhall, αλλά το πράγμα σταματά εκεί. Η computer art όμως δεν πρόκειται να χαθεί.

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΟΛΑ ΑΥΤΑ...

Όπως φαίνεται και από τις εικόνες, η computer art είναι, το λιγότερο, εντυπωσιακή. Παρ' όλα αυτά, μπορεί ο κάθε χρήστης να ασχοληθεί με αυτήν, αρκεί να διαθέτει υπομονή, κέφι και κάποιο πακέτο γραφικών. Τι θα λέγατε να αρχίσετε με μερικά σκιτσάκια; ■

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΜΑΪΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

* SPECTRUM *

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(3)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(6)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(2)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
5	(4)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
6	(8)	↑	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
7	(7)	•	**DOUBLE DRAGON** (MELBOURNE HOUSE)
8	(9)	↑	**RAMBO III** (OCEAN)
9	(10)	↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC/IMAGINE)
10	(5)	↓	**RENEGADE** (IMAGINE)

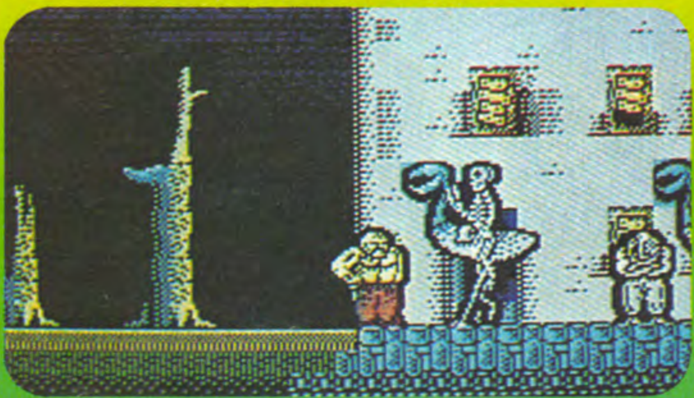
* AMSTRAD *

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(4)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3)	•	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
4	(2)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
5	(5)	•	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
6	(8)	↑	**BUGGY BOY** (ELITE)
7	(6)	↓	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
8	(9)	↑	**MATCH DAY II** (OCEAN)
9	(10)	↑	**TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)
10	(7)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)

Υπάρχει μια κατηγορία παιχνιδιών, που πρέπει να ονομαστούν «παιχνίδια - μνημεία». Ένα απ' αυτά είναι και το Arkanoid II, που ξαναεμφανίστηκε στα charts και μάλιστα σε πολύ καλή θέση. Αυτά προς το παρόν. Καλό Καλοκαίρι.

*** TOP 20 ***

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(3)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(2)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
4	(6)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
5	(4)	↓	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
6	(9)	↑	**RENEGADE** (IMAGINE)
7	(5)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
8	(7)	↓	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
9	(11)	↑	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
10	(10)	•	**ARKANOID II** (IMAGINE)
11	(8)	↓	**MATCH DAY II** (OCEAN)
12	(14)	↑	**SAVAGE** (FIREBIRD)
13	(13)	•	**THE VINDICATOR** (OCEAN)
14	(17)	↑	**DOUBLE DRAGON** (MELBOURNE HOUSE)
15	(12)	↓	**BUGGY BOY** (ELITE)
16	(15)	↓	**RASTAN** (IMAGINE)
17	(16)	↓	**COMBAT SCHOOL** (OCEAN)
18	(19)	↑	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
19	(18)	↓	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
20	(20)	•	**CYBERNOID** (HEWSON)



* COMMODORE *

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(3)	↑	**PACLAND** (GRANDSLAM)
3	(6)	↑	**IKARI WARRIORS** (ELITE)
4	(7)	↑	**BATMAN** (OCEAN)
5	(5)	•	**ROBOCOP** (OCEAN)
6	(2)	↓	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
7	(4)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
8	(10)	↑	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
9	(8)	↓	**STREET SPORTS BASKETBALL** (EPYX)
10	(9)	↓	**CYBERNOID** (HEWSON)

* ATARI ST/ AMIGA*

1	(1)	•	**OPERATION JUPITER/ HOSTAGES** (INFOGRAMES)
2	(2)	•	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
3	(5)	↑	**DEFENDER OF THE CROWN** (CINEMAWARE)
4	(3)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(8)	↑	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
6	(4)	↓	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
7	(9)	↑	**SUPER HANG ON** (ELECTRIC DREAMS)
8	(6)	↓	**CARRIER COMMAND** (RAINBIRD)
9	(7)	↓	**R-TYPE** (ACTIVISION)
10	(10)	•	**CHRONO QUEST** (PSYGNOSSIS)

(•): Σταθερό (↑): Άνοδος
(↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
• Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

ADVENTURE

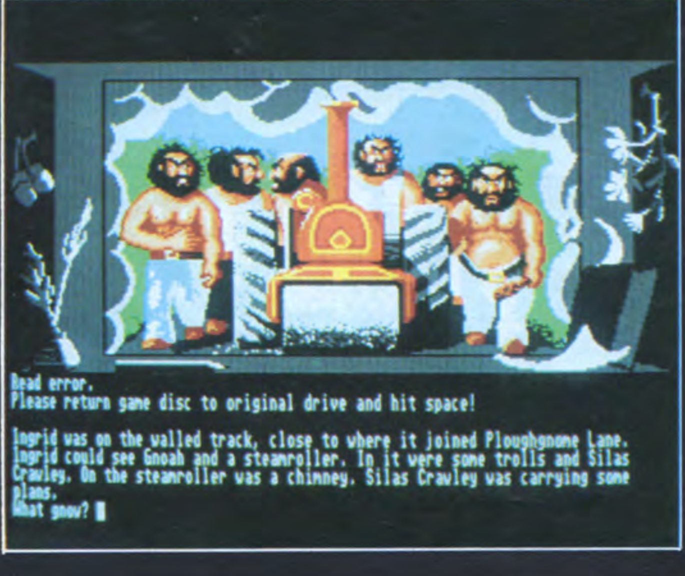
Φίλοι adventurers, σ' αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε την περιπέτεια που - στα τέλη του Φεβρουαρίου - ανακηρύχτηκε, στην Αγγλία, σαν το καλύτερο adventure της χρονιάς. Ψήφισαν περίπου 3.000 σ' όλη τη χώρα και τα αποτελέσματα του διαγωνισμού ανακοίνωσε μια επιτροπή, από τους καλύτερους κριτικούς περιοδικών, σε ειδική εκδήλωση που έγινε στο Λονδίνο.

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Η εκδήλωση έγινε στο Sherlock Holmes Hotel, στην Baker street 108 (πού αλλού!), και τα έσοδα πήγαν στο Great Ormond street Hospital for children. Την επιτροπή αποτελούσαν οι περιβόητοι Keith Campbell, Mike Gerrard, Tony Bridge, Henry Mueller, Hugh Walker και Dave Barker. Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού - αναλυτικά - είναι: Χρυσό βραβείο στο INGRID'S BACK της Level 9. Ασημένιο βραβείο στο JINXTER της Magnetic Scroll και Χάλκινο βραβείο στο LEGEND OF THE SWORD της Silicon Software. Ειδικοί έπαινοι δόθηκαν στα Lancelot και Beyond Zork. Καλύτερο role-playing βγήκε - φυσικά - το Dungeon Master, ενώ καλύτερο ανεξάρτητης παραγωγής το Jeckyll and Hyde της Essential Myth. Καλύτερη εταιρία της χρονιάς βγήκε η Magnetic Scrolls, ενώ καλύτερη στο χώρο της ανεξάρτητης παραγωγής η Zenobi Software. Τέλος, ειδικό βραβείο δόθηκε στην Level 9, σαν την εταιρία που έχει προσφέρει τα περισσότερα στην εξάπλωση των adventures. Παρούσες στην εκδήλωση ήσαν οι πιο γνωστές εταιρίες, όπως: Mirrorsoft, Electronic Arts, Rainbird, Gilsoft, Magnetic Scrolls, Level 9 κ.ά. Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

Σενάριο

Η ιστορία μας ξεκινά, αφού έχει γυρίσει η Ingrid πίσω στο χωριό της (έχετε παίξει το Gnome Ranger;), στο Little Moaning, και πρέπει να σταματήσει τα σχέδια του Jasper Quickbuck, του πλούσιου ιδιοκτήτη του Ridley's Manor, ο οποίος θέλει να ισοπεδώσει το χωριό των gnomes και να το μετατρέψει σ' ένα οικισμό για πλούσιους επιχειρηματίες. Η περιπέτεια χωρίζεται σε 3 μέρη: Στο πρώτο, πρέπει να πείσεις όλα τα gnomes του χωριού σου να υπογράψουν μια αίτηση ενάντια στα σχέδια για την καταστροφή του χωριού τους. Στο δεύτερο μέρος, πρέπει να οργανώσεις την άμυνα του χωριού τους και στο τρίτο μέρος πρέπει να ξεκαθαρίσεις μια και καλή με τον Jasper. Ο πιο ασφαλής τρόπος είναι να βρεις αποδεικτικά στοιχεία εναντίον του, ώστε να μπορέσεις να τον παγιδέψεις. Μη νομίζετε ότι τα πράγματα είναι και πολύ εύκολα. Αιτία η προηγούμενη περιπέτεια της Ingrid, αλλά και ο τρελός της χαρακτήρας, που κάνει τα υπόλοιπα gnomes είτε να είναι διστακτικά απέναντί της, είτε να την αποφεύγουν. Το σενάριο της ιστορίας είναι εμπλουτισμένο με ένα τρελό - τρελό χιούμορ. Σίγουρα είναι το πιο διασκεδαστικό σενάριο που έχουμε δει ως τώρα. Εκπληκτικοί διάλογοι, μία τρελή κοινωνική ζωή, απίθανοι χαρακτήρες δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, που προσφέρει άφθονο γέλιο. Οι εκπλήξεις διαδέχονται η μία την άλλη και κορυφώνονται στο τέλος της περιπέτειας, με ένα τρελό φινάλε. Ας το παρακολουθήσουμε λοιπόν: Η Ingrid έλυσε τον πολυέλαιο και αιωρήθηκε στο κάτω δωμάτιο. Αρπάχτηκε απ' αυτόν άφοβα, καθώς διέσχιζε το δωμάτιο, ορμώντας πάνω στον Jasper Quickbuck. Με ένα βροντερό «ααα» προέκτεινε τα πόδια της, χτυπώντας τον δυνατά και τον έριξε στο έδαφος. Ο Jasper προσπάθησε να αυτοσυγκεντρωθεί. «Εντάξει, κέρδισες», κόμπιασε. «Ξέρεις αρκετά για να με κλείσεις στη φυλακή για όλη μου τη ζωή. Τι θέλεις να κάνω;». Η Ingrid αισθάνθηκε πολύ παράξενα, καθώς ά-





"INGRID'S BACK"

ή το πιο τρελό - χιουμοριστικό σενάριο που έχει παρουσιαστεί

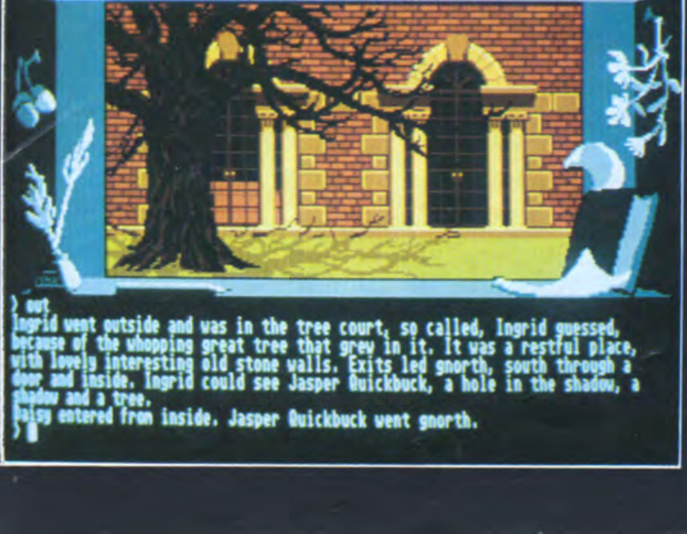
ΕΤΑΙΡΙΑ: Level 9
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Spectrum, Commodore, Amiga, Atari ST, Amstrad, IBM συμβατά, Macintosh
ΤΥΠΟΣ: Graphic Adventure

κουσε τον εαυτό της να προφέρει με μισή αναπνοή «Παντρέψου με!!!». Ο Jasper λιποθύμησε. Και έτσι, το ευτυχισμένο (!) ζευγάρι παντρεύτηκε την επόμενη εβδομάδα, στη μικρή εκκλησία του χωριού. Όλοι οι κάτοικοι του Little Moaning ήρθαν στη δεξίωση και ήταν κατευχαριστημένοι, όχι μόνο γιατί γλίτωσαν το χωριό τους, αλλά και γιατί γλίτωσαν από ένα μεγάλο μπελά. Η Ingrid έσφιξε το σύζυγό της ευτυχισμένη, κάνοντας σχέδια για το πώς θα διαθέσει τα καινούργια της πλούτη. Είχε ήδη παραγγείλει ένα διπλό βάψιμο σε όλα τα δωμάτια του νέου - μεγάλου σπιτιού της. Μόνο ο Jasper ήταν λιγότερο ευτυχής. «Πού έκανα λάθος;» μουρμούρισε, αλλά πολύ-πολύ σιγά. Ειλικρινά, είναι το πιο διασκεδαστικό σενάριο που έχουμε δει ποτέ.

Εντολές - Λεξιλόγιο - Γραφικά

Η κίνηση στην περιπέτεια γίνεται με τις διευθύνσεις της πυξίδας (North, Southeast κ.λπ.) πλαισιωμένες με τις IN, OUT, UP, DOWN, ACROSS. Φυσικά υπάρχουν και οι πολύτιμες GO και RUN, που σε μεταφέρουν αμέσως στο μέρος που θέλεις. Η διαφορά τους είναι ότι η εντολή GO σε μεταφέρει βήμα-βήμα στον προορισμό σου, ενώ η εντολή RUN σε πηγαίνει αμέσως. Τις παραπάνω πλαισιώνουν οι εντολές FOLLOW και FIND, είτε για να ακολουθήσεις κάποιο χαρακτήρα, είτε για να εντοπίσεις κάποιον ή κάτι. Οι εντολές αυτές (GO, RUN, FOLLOW, FIND) δίνουν άλλη διάσταση στην πλοκή της περιπέτειας, καθώς δημιουργούν μια ριζικά νέα διάσταση δράσης. Υπάρχουν οι εντολές EXITS ON και OFF, οι οποίες εμφανίζουν ή όχι τις διευθύνσεις σε κάθε τοποθεσία. Μπορείς όμως και όταν έχεις το EXITS OFF να τυπώσεις την εντολή EXITS. Τότε, μόνο στη συγκεκριμένη τοποθεσία, το πρόγραμμα θα σου δείξει τις πιθανές εξόδους. Η εντολή WORDS μετατρέπει την περιπέτεια σε ένα text adventure, ενώ η PICTURES εμφανίζει τα γραφικά. Υπάρχουν επίσης οι εντολές RAM SAVE και RAM RESTORE, που σώζουν ή φορτώνουν κατευθείαν στη μνήμη. Τέλος, σημειώστε και τη χρησιμότατη εντολή OOPS, η οποία σε μεταφέρει μία κίνηση πίσω. Πολύτιμη, ιδίως όταν σκοτώνεσαι, γιατί έτσι δεν είσαι υποχρεωμένος να ξαναπαίζεις την περιπέτεια από την αρχή. Ο συνδυασμός στη χρήση των εντολών RAM SAVE - RESTORE και OOPS διευκολύνει πάρα πολύ το χρήστη στις προσπάθειές του για την ολοκλήρωση της περιπέτειας. Η μεγάλη πρωτοτυπία της LEVEL 9 έγκειται στη δυνατότητα ελέγχου πάνω σε πολλούς χαρακτήρες. Για παράδειγμα, η εντολή FLOPSY, WAIT, WAIT FOR ME AND BITE ROOTS προστάζει το σκύλο σου να σε περιμένει μια κίνηση, να περιμένει μέχρι να σε δει και αμέσως να δαγκώσει τις ρίζες. Τυπώνετε λοιπόν, στην αρχή, το όνομα αυτού που προστάζεται και μετά τυπώνετε σε μια εντολή το τι θέλετε να κάνει, όπως: DAISY, HIT KNOCKER, WAIT, HIT IT, WAIT, HIT IT, WAIT, HIT IT, WAIT, HIT IT. Εδώ, η Daisy θα πάει στην πόρτα και θα κτυπήσει το χτυπητήρι, επαναλαμβάνοντας το ίδιο άλλες τέσσερις φορές, κίνηση προς κίνηση. Υπάρχει η εντολή WAIT ή για συντομία το γράμμα Z, που κάνει την ίδια δουλειά. Μπορείτε να τυπώσετε WAIT 10 και το πρόγραμμα θα περιμένει δέκα φορές (ή αντίστοιχα όσες του ζητήσετε). Τέλος, υπάρχει η εντολή AGAIN ή A για συντομογραφία, οπότε το πρόγραμμα επαναλαμβάνει την προηγούμενη εντολή. Φυσικά, μπορείτε να τυπώσετε και πιο σύνθετες εντολές, όπως: DROP TAPE, HIDE BEHIND CURTAIN, WAIT FOR JASPER, WAIT 3 ή και την PUSH GORMILESS.CLOSE TRAPDOOR. PUT SACK ON TPAPDOOR.SCORE.Z.

Το λεξιλόγιό του είναι εξαιρετικά πλούσιο, καταλαβαίνει σχεδόν τα πάντα, ενώ στην αντίθετη περίπτωση θα σας ενημερώσει ποιά ακριβώς λέξη δεν καταλαβαίνει. Κάτι πολύ εξυπηρετικό, σε σχέση με τις γενικότητες του τύπου: I don't understand ή I can't do this, με τις οποίες φυσικά δεν καταλαβαίνεις σε ποιό σημείο της εντολής υπάρχει το πρόβλημα. Παρ' όλα αυτά, παραθέτουμε μερικές από τις λέξεις που καταλαβαίνει: wear, throw, give, fill, empty, open, close, eat, drink, type, press, inventory ή inv, offer, examine, pull, hide, read, carry, fly, lie, hit, put, attach, untie, wave κ.λπ. Επίσης, χρησιμοποιεί τα: it, to, me, under, behind, and, all κ.ά. Εδώ να σημειώσουμε ότι, για να κρυφτείς στους θάμνους, πρέπει να τυπώσεις HIDE IN BUSH, ενώ για να κρυφτείς από πίσω πρέπει να τυπώσεις HIDE BEHIND BUSH. Καλά λοιπόν όλα αυτά, αλλά αρκετοί διατυπώνουν παράπονα για τα γραφικά της LEVEL 9. Ε, λοιπόν, αυτή τη





adventure

φορά η εταιρία προσέλαβε ένα ειδικό, ο οποίος επιμελήθηκε αποκλειστικά τα γραφικά της. Υπάρχουν περίπου 30 οθόνες με γραφικά, σε όλο το adventure, τα οποία (κατά τη γνώμη μου, φυσικά) είναι εκπληκτικά. Έχουν μερικά φοβερά σχέδια, με τρομερά πετυχημένους συνδυασμούς χρωμάτων, κι αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μπορούμε, για πρώτη φορά, να μιλήσουμε για «ζεστά» γραφικά. Και αυτό το τονίζω, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, όπως το Chrono Quest για παράδειγμα, όπου μπορεί να υπάρχουν τέλεια γραφικά, αλλά δυστυχώς έχουν μια έντονη ψυχρότητα, που κρατά το χρήστη σε μια απόσταση. Εδώ συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο και παρ' όλο που έχω προσπαθήσει να εντοπίσω τη διαφορά, δεν το έχω κατορθώσει ακόμη. Ίσως να οφείλεται στο μοναδικό τονισμό των χρωμάτων που έχει το Ingrid's Back. Πολλοί μπορεί να είστε δύσπιστοι σ' αυτά που γράφω, αλλά δεν έχετε παρά να το δείτε. Γραφικά όπως αυτού του φάρου, του μπαρ, του οδοστρωτήρα, του ανεμόμυλου, του δωματίου για τα συμπόσια, του ησυχαστήριου, της σοφίτας και, φυσικά, της σκηνής του γάμου, στο τέλος του adventure, νομίζω ότι είναι μοναδικά και έρχονται επιτέλους να καλύψουν ένα - κάποιο - κενό που υπήρχε μέχρι τώρα στις παραγωγές της Level 9.

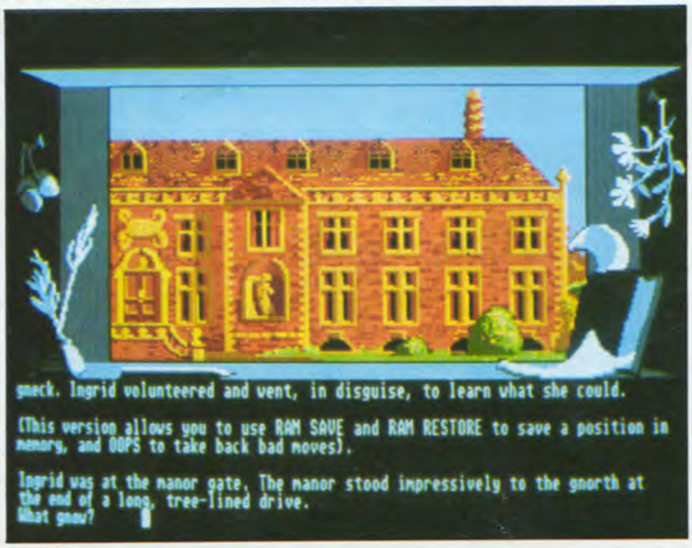
Ατμόσφαιρα - Δράση - Γρίφοι

Εδώ ακριβώς είναι που το Ingrid's Back είναι πραγματικά ασυναγώνιστο. Η ατμόσφαιρα του adventure, πλήρως διαποτισμένη από ένα εκπληκτικό χιούμορ, είναι μοναδική, φανταστική. Ας δούμε όμως ένα παράδειγμα. Στο πρώτο μέρος, όπου η Ingrid προσπαθεί να πάρει την υπογραφή της Mrs Tackhammer, αφού κατορθώσει να μπει στο υπνοδωμάτιό της, έχουμε: "A, Ingrid, τι σε έφερε εδώ;" ρωτάει, ενώ το πρόσωπό της έχει ελαφρώς κοκκινίσει. Η Ingrid ετοιμάστηκε να της μιλήσει, όταν άκουσε ένα θόρυβο μέσα από τη ντουλάπα, ενώ ταυτόχρονα η Mrs Tackhammer έβηξε δυνατά, προσπαθώντας να πνίξει το θόρυβο. Η Ingrid άνοιξε τη ντουλάπα και είδε τον Seamus Sosmall, ο οποίος κρατούσε την αναπνοή του και φαινόταν έκπληκτος που την έβλεπε. «Οο, εε, καλημέρα Ingrid», είπε, «κάποιο από τα μαγικά της τηλεμεταφοράς πήγε λάθος και βρέθηκα εδώ». Κατεβαίνοντας κάτω, η Ingrid βλέπει τον Seamus να την ακολουθεί λέγοντας: «Νομίζω ότι άφησα πίσω το μαγικό μου ραβδί. Πρέπει να το άφησα κάπου επάνω. Τέλος πάντων, δεν είναι ανάγκη να είσαι γύρω μου. Καλύτερα τρέχα στη δουλειά σου». Λέγοντας αυτά, ανέβηκε πάνω. Τον ακολουθείς και στο κρεβάτι βλέπεις την Mrs Tackhammer και τον Seamus. Ήταν πολύ απασχολημένοι, ψάχνοντας τη μαγική ράβδο. Πρέπει να ήταν κάπου στο κρεβάτι, γιατί ψάχνανε κάτω από τα σεντόνια. Η Ingrid πρέπει να τράβηξε την προσοχή τους γιατί είδε ξαφνικά τα κεφάλια τους να βγαίνουν από τα σεντόνια. Σίγουρα πρέπει να' κανε πολύ ζέστη κάτω από αυτά, γιατί τα πρόσωπά τους ήταν κατακόκκινα! «Εε, δεν τη βρήκαμε ακόμη, αλλά μην ανησυχείς, μπορούμε και μόνοι μας», πρόσθεσε ο Seamus, πριν η Ingrid προσφερθεί για βοήθεια. «Γειά σου τώρα». Φαίνεται ότι, για κάποιο λόγο, δεν ήταν καλοδεχούμενη!!

Τα παραπάνω είναι ενδεικτικά της κοινωνικής ζωής του χωριού και της απίθανης - πραγματικά - δουλειάς που έχει κάνει η Level 9, πάνω σ' αυτόν τον τομέα. Στη δράση - εξέλιξη της περιπέτειας, υπάρχει μια σημαντική αλλαγή: Το πρώτο μέρος είναι αρκετά εύκολο. Αυτό που βασικά έχεις να κάνεις είναι να μαζέψεις τις 20 περίπου υπογραφές που χρειάζονται. Πρόσεχε, όμως. Πρέπει να υπογράψουν μόνο τα gnomes, ενώ η κάθε υπογραφή ενός ξένου θα σου στοιχίσει από 10 πόντους στο σκορ σου. Μπορείς να επισκεφθείς άνετα όλη την περιοχή, χωρίς κανένα περιορισμό και χωρίς βιασύνη. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι αρκετοί δύσκολα σ' εμπιστεύονται. Ο μόνος έμπιστός σου, ουσιαστικά, είναι το αγαπημένο σου σκυλί, ο Flopsy. Χρησιμοποίησέ τον λοιπόν, αρκετά.

Στο δεύτερο μέρος, τα πράγματα δυσκολεύουν. Ευτυχώς, υπάρχει ο Seamus, που - όπως και στο τρίτο μέρος - εμφανίζεται και σου προτείνει κάτι να κάνεις. Βρες λοιπόν τον οδοστρωτήρα, κλέψε τα σχέδια για το γκρέμισμα του χωριού σου και προσπάθησε να βρεις έναν τρόπο να σαμποτάρεις αυτή τη διαβολομηχανή. Άμα το κατορθώσεις, αρχίζουν άλλες φασαρίες. Πρέπει να παγιδέψεις τα 7 τρολ, που ο Silas Crawley εξαπολύει εναντίον σου. Και φυσικά, στο τέλος, πρέπει να παγιδέψεις και τον ίδιο τον Silas.Εδώ θα σε βοηθήσει, εκτός από τον Flopsy, και ο Gnoah, ο οποίος έχει παχύνει αρκετά, ώστε να μη μπορούν να τον μετακινήσουν εύκολα.

Στο τρίτο μέρος, αναλαμβάνεις πια δράση, εναντίον του ίδιου του Jasper Quickbuck, στο χώρο μέσα και γύρω από το περίφημο αρχονικό του. Εδώ πρέπει να μαζέψεις όλα τα στοιχεία που αποδεικνύουν την ενοχή του, έτσι ώστε να βάλεις μια για πάντα τέρμα στα καταχθόνια σχέδιά του. Ο Seamus πάλι θα σου δείξει ένα τρόπο δράσης και αυτή τη φορά η βοήθεια της Daisy είναι απαραίτητη. Είναι σαφώς το πιο δύσκολο τμήμα της περιπέτειας. Η προσπάθειά σου να εντοπίσεις όλα τ' αποδεικτικά στοιχεία (όπως: letter, masterpiece, cheque stubs, diamond, photograph, tape, accounts και filofax) παρουσιάζει αρκετές δυσκολίες. Πρέπει να επεξεργαστείς μια στρατηγική δράσης, καθώς η σειρά που πρέπει ν' ακολουθήσεις στη δράση σου παίζει καθοριστικό ρόλο. Πρέπει να εντοπίσεις κρυφά περάσματα, να ανοίξεις μυστικά χρηματοκιβώτια, να κατορθώσεις να μπεις στο υπνοδωμάτιο, αλλά και στο γραφείο του Jasper, στην προσπάθειά σου αυτή. Και τι συμβαίνει στο τέλος αυτής της τρελής - τρελής περιπέτειας; Ε! δεν έχετε παρά να το βρείτε και τότε τα ξαναλέμε. Οι γρίφοι του είναι αρκετά εύκολοι στο πρώτο μέρος, για να δυσκολέψουν





"INGRID'S BACK"

αρκετά στο δεύτερο και ακόμη πιο πολύ στο τρίτο. Είναι όμως όμορφοι γρίφοι και πολύ-πολύ έξυπνοι. Πρέπει να βρείτε τι κάνει ο καθένας και γιατί, να βρείτε τι μπορεί να σας προσφέρουν οι διάφοροι χαρακτήρες και πώς αυτό θα το αξιοποιήσετε και, φυσικά, τον ιδιαίτερο τρόπο που χρειάζεται για να παγιδέψεις το καθένα από τα troll.

Ας δούμε όμως μερικούς γρίφους: Στο 1ο μέρος, βρίσκεις εύκολα τον φάρο όπου ζει η Millie. Πώς θα μπεις όμως μέσα, μια και η πόρτα είναι πολύ ψηλά, η δε σκάλα τραβηγμένη μέσα; Δεν έχεις παρά να εντοπίσεις ένα κοράκι, που, επειδή και αυτών η ζωή απειλείται, θα προθυμοποιηθεί να σε βοηθήσει. Τότε λοιπόν: ROOK, HELLO και αμέσως ROOK, CARRY ME AND FLY TO LIGHTHOUSE. Όταν φτάσεις EXAMINE ROOK και DOWN. Πώς θα πάρεις την υπογραφή του Hermit; Μα είπαμε ότι πολλά gnome σε φοβούνται. Έτσι πολύ απλά IN, DROP PETITION, OUT και ξανά IN. Τώρα GET IT AND READ IT. Μα ναι, μόλις έφυγες, υπόγραψε. Στο δεύτερο μέρος τώρα, πώς θα μπεις στο farmhouse; Έχοντας την handbag, τύπωσε: IN, WEAR LIPSTICK AND PERFUME, IN. Πώς θα παγιδέψεις τον Fuddle; Έχοντας πάρει τα blue και green telelily, τύπωσε: FIND FUDDLE, FIND WELL, PUT BLUE TELELILY IN WELL, DROP GREEN TELELILY, STAND ON GREEN TELELILY, GET HANDBAG, STAND ON BLUE TELELILY, GET ALL, PUT GREEN TELELILY ON FUDDLE, PUT GREEN TELELILY IN WELL!!! επιτέλους. Στο τρίτο μέρος, πού θα βρεις το filofax; RUN TO TREE COURT, NORTH, NORTH, NORTH, EAST, HIDE BEHIND SUN LOUNGER, WAIT FOR JASPER, AGAIN, WAIT τώρα NORTH, GET FILOFAX. Και στο τέλος, αφού μαζέψεις όλα τα στοιχεία, τι κάνεις; Πολύ απλά FIND JASPER, NORTH, UP, και τώρα, πώς θα κατέβεις κάτω εκεί που έτρεξε να κρυφτεί; Μα, UNTIE CHANDELIER!!!

Το Ingrid's Back είναι το πιο διασκεδαστικό, το πιο απολαυστικό adventure που έχουμε παίξει ως τώρα. Σίγουρα δε, είναι το καλύτερο από τις νέες παραγωγές της Level 9. Η δύναμή του στηρίζεται στο εκπληκτικά ολοκληρωμένο του σενάριο, στους πανέξυπνους διαλόγους του, στο φοβερό χιούμορ του και, φυσικά, στη δυσκολία των γρίφων του. Δικαίως αναδείχθηκε το καλύτερο adventure της χρονιάς, στην Αγγλία. Τρέξτε και αγοράστε το. Μην το χάσετε.

Αρχίζοντας την περιπέτεια

ΜΕΡΟΣ 1ο: LITTLE MOANING

Ξεκινάτε στο village hall. **INVENTORY**, έχεις μια πρόσκληση και μια αίτηση. **EXAMINE ALL.** Αποφασίζεις να μαζέψεις υπογραφές απ' όλα τα gnome και να δώσεις την αίτηση στον Great Aunt Halfyard, ώστε να την παρουσιάσει στο Συμβούλιο. Η αίτηση ζητά να σταματήσουν τα σχέδια του Squire Quickbuck, που θέλει να ισοπεδώσει το χωριό και να φτιάξει μια μαρίνα και ένα μικρό οικισμό πολυτελών κατοικιών. **SIGN PETITION AND READ IT** (+10), **NORTH,** είναι έξω από το μπαρ του Green Gnome inn, **IN,** ο jumbo γεμίζει ένα κύπελλο και στο δίνει, **EXAMINE MUG AND DRINK IT,** βλέπεις τα πάνω κάτω και βρίσκεσαι απ' έξω, **EAST,** έξω από το Ferry Cottage, **OFFER PETITION TO BONEY,** αρνείται προς το παρόν, **KNOCK ON DOOR.** Η Spratt ανοίγει την πόρτα και υπογράφει +10 (20), **GO TO BAR, FIND JUMBO, OFFER PETITION TO JUMBO,** το υπογράφει +10 (30), **OFFER PETITION TO FLORA,** αν δεν είναι εκεί, τύπωσε find flora. Το υπογράφει +10 (40), **GO TO FARM, FOLLOW BUMPY, OFFER PETITION TO BUMPY,** το υπογράφει +10 (50), **FOLLOW GNOAH, OFFER PETITION TO GNOAH,** υπογραφει +10 (60), **FOLLOW GNORA, OFFER PETITION TO GNORA,** υπογράφει +10 (70), **FOLLOW GRANDMA, OFFER PETITION TO GRANDMA,** υπογράφει +10 (80), **FOLLOW DIMPLE, OFFER PETITION TO DIMPLE** + 10 (90), **FOLLOW GNOGGIN, OFFER PETITION TO GNOGGIN** +10 (100), **FOLLOW ARBACK, OFFER PETITION TO ARBACK** +10 (110), **RUN TO SHOP, IN, OFFER PETITION TO MISS FARTHING** +10 (120), **GET GROCERIES, RUN TO MILL,** τα κοτόπουλα σε διώχνουν, **FLOPSY, GO EAST** +20 (140). Ο σκύλος σου τα κυνηγά...

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	: 10
ΓΡΑΦΙΚΑ	: 10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	: 10
ΔΡΑΣΗ	: 10
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	: 10

ΜΕΡΟΣ 2ο:STEAMROLLER AT DOWN

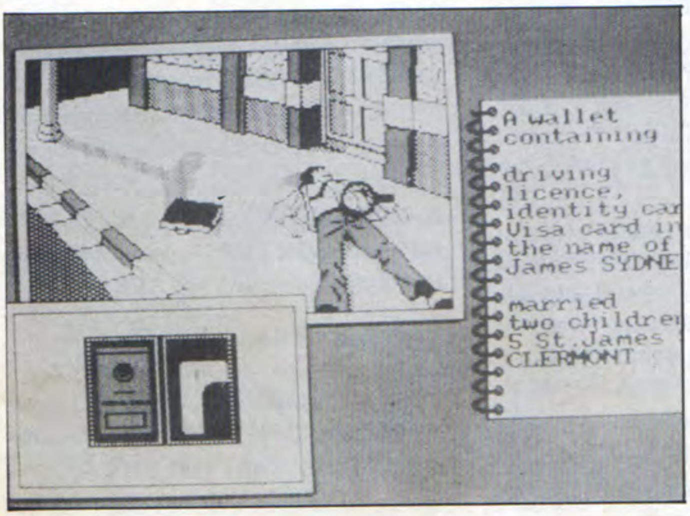
Ξεκινάς στην κορυφή της σκάλας. **DOWN,** βλέπεις τον Gnoah, ο οποίος προσπαθεί να φάει ένα αυγό. Ένας τρομερός θόρυβος αναστατώνει τα πάντα, **EXAMINE TABLE,** βλέπεις ένα καρβέλι, **GET LOAF AND EXAMINE IT, FIND STEAMROLLER AND EXAMINE IT.** Στο δρόμο εμφανίζεται ο Seamus. Σου λέει τι να κάνεις. **EAST,** βλέπεις τον Silas, **FLOPSY, GET PLANS,** ο σκύλος σου τα κλέβει και στα δίνει. Πρέπει να σταματήσεις τον οδοστρωτήρα, πριν φτάσει στο Gnettlefield (+20), **EAST, LIE DOWN,** βλέπεις τον Gnoah, **GNOAH, LIE DOWN, WAIT, WAIT. WAIT, WAIT,** τα troll μεταφέρουν την Ingrid, **WAIT, WAIT,** προσπαθούν να κουνήσουν τον Gnoah, αλλά δεν μπορούν γιατί έχει παχύνει και είναι πολύ βαρύς. Έτσι, γυρνούν πίσω +20 (40), **RUN TO TRAPDOOR, EXAMINE TRAPDOOR, RUN TO WELL, EXAMINE WELL,** κάτι υπάρχει στον πυθμένα του, **SOUTHEAST,** έξω από την αποθήκη, **IN, RUN TO SOGGY BOTTOM AND WAIT FOR STEAMROLLER, WAIT.** Ο Silas σταμάτησε για να πιούν τσάι, **NORTH, NORTH,** βλέπεις έναν υδατοφράκτη, **HIT DAM** +30 (70). Σε λίγο ακούει φωνές, καθώς το μηχάνημα κόλλησε στη λάσπη, **GO TO STEAMROLLER, PUT LOAF IN CHIMNEY,** +20 (90). Η μηχανή εκρήγνυται σκορπίζοντας παντού στάχτη, κάρβουνα και κομμάτια από μετάλλο. Ο Silas διατάζει τα 7 τρολ να επιτεθούν. Ο Ambul σε κυνηγά. **WEST, NORTH, IN, EXAMINE ROOT,** οδηγεί κάτω, **FLOPSY, WAIT, WAIT FOR ME AND BITE ROOT,** συμφωνεί, **DOWN, UP.** Παγίδεψες το 1ο τρολλ +20 (110)....

ΜΕΡΟΣ 3ο: RIDLEY'S END

Ξεκινάς έξω από την πόρτα του αρχοντικού **NORTH.** Εμφανίζονται οι Gnoah και Seamus, **WAVE, GO TO YARD, NORTH, WEST, WEST,** σε μπερδεύουν. Τώρα μπορείς να τριγυρνάς (+20), **GO TO DUSTBIN AND EXAMINE IT, DAISY, EXAMINE RUBBISH** +20 (40) βρίσκει ένα γράμμα. **DAISY, GIVE LETTER TO ME** +10 (50). **READ LETTER,** το πρώτο στοιχείο **GO TO KITCHEN, UP, OUT, WEST, WEST, WEST, WEST,** στη βιβλιοθήκη, **READ BOOKS, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN** τα διάβασες όλα, **RUN TO BANQUETTING HALL, IN UP, UP,** βλέπεις μια τρύπα, **EXAMINE HOLE,** βλέπεις κάποιους πίνακες, **FIND PAINTINGS, LOOK, EXAMINE TREE, EXAMINE SHADOW,** βλέπει μια τρύπα, **IN, UP, WAIT 6** ο Rulf έρχεται και σε καλεί στο στούντιό του, **WEST. EXAMINE RULF AND CANVASSES, WAIT, EXAMINE MASTERPIECE AND GET IT** +30 (80). Άλλο ένα στοιχείο εναντίον του Jasper. Ο Rulf σ' αφήνει να το πάρεις, **GO TO BANQUETTING HALL, WEST, UP.** Ο μπάτλερ είναι εδώ. Πρέπει να τον απομακρύνεις **DAISY, HIT KNOCKER, WAIT. HIT IT, WAIT, HIT IT, WAIT, HIT IT, WAIT, HIT IT** (μια εντολή) **WAIT 10** μέχρι να πάει κάτω η Daisy και να κτυπήσει την πόρτα. Ο μπάτλερ πάει να δει ποιος είναι, **SOUTH,** στο γραφείο του Jasper **EXAMINE PHONE AND DESK,** βλέπεις ένα χαρτί **GET PAPER AND READ IT** +30 (110). Άλλο ένα αποδεικτικό στοιχείο **EXAMINE DRAWER AND REMOVE IT.** Μερικά αποκόμματα τσεκ πέφτουν κάτω από το συρτάρι **GET CHEQUE STUBS,** +30 (140). **NORTH, WEST, READ STUBS** άλλο ένα αποδεικτικό στοιχείο, **WEST, EXAMINE WINDOW,** βλέπεις ένα παραπέτασμα, **OPEN IT, OUT** +20 (160)... ■

ADVENTURE S.O.S.

ΤΟΥ ΑΝΔΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ



Ας ξεκινήσουμε λοιπόν, γιατί έχουν μαζευτεί πάρα πολλά γράμματα. Ρωτά ο **Απόστολος Μαντούβαλος** για το *"Police Quest I"* πώς παίρνεις τα ρούχα από την ντουλάπα: **OPEN LOCKER, GET TOWEL, CLOSE LOCKER,** πήγαινε στο μπάνιο, **WASH, TURN OFF SHOWER, USE TOWEL,** ξανά στο locker, **OPEN LOCKER, GET CLOTHES.** Ρωτά επίσης πώς παίρνεις άλλο αμάξι. Το δικό σου, για να το χρησιμοποιήσεις: αφού συλλάβεις το μεθυσμένο, οδήγησέ τον στη φυλακή, γύρισε πίσω στην αστυνομία και εκεί συμπλήρωσε το memo για τη μετάθεση. Τώρα, κάνε, μπάνιο, άλλαξε ρούχα, μπες στο ιδιωτικό σου αμάξι και πήγαινε στο BLUE ROOM BAD.

Ο **Θανάσης Τσακίρης** ρωτά για το *"Robin of Sherwood"*, πώς μπορεί να βγει από τη φυλακή, στην αρχή: **CLIMB PRISONER, CALL GUARD,** συνέχισε μέχρι να έρθει από πάνω σου, αν πέσεις ξανανέβα, **GRAB, FOOT, STRANGLE GUARD, EXAMINE, GUARD, GET SWORD, UNDO BOLT, PUSH GRATE, GO GRATE, GO DOOR, GO PORTCULLIS, GO BATTLEMENTS, GO DOOR, GO RIGHT DOOR, TALK TO MARION, GO WINDOW...**

Ο **Μάριος** (επώνυμο;) ζητά βοήθεια στο *"Sydney Affair"*. Στο τεύχος 51 του Ιανουαρίου, δημοσιεύσαμε την αρχή. Συνεχίζοντας λοιπόν, έχουμε: **S: Marianne: james, S: Nallo: Dores, S: Ludovic: james, S: Nallo: Dores, M: GIE LYON: Sergeant, M: CIAT CLERMONT: Languille, M: BDRJ CLERMONT: Languille, M: DG: Patrik Languille, S: Languille: chely, C: Languille, S: JEANNOT: REPUBLIC, E: Ballistics, S: Languille: chely, S: Nallo: Dores, C: Languille, C: Nallo, S: Nallo: Dores, S: Languille: chely, S: Nallo: Dores, S: Languille: chely, A:** πιστεύω να ξέρετε ποιόν ή ποιούς.

Οι **Κ. Σουλτάνης** και **Θανάσης Ρούτσης** ζητούν βοήθεια για το *"Mindshadow"*, στο 2ο μέρος: έχοντας οπωσδήποτε μαζί σου το shell από το νησί, στο πλοίο, **N, W, S, HIT MAN, S, GET CLEAVER, N, N, E, N, W, W, S, EXAMINE LIFEBOAT, GET CANVAS, S, E, CUT CHAIN WITH CLEAVER, E, N, E, ENTER SHIP, E, E, S, EXAMINE MAN, GET HAT, INVENTORY, (GET MONEY), N, W, W, S, BUY POLE, N, W, FISH DEBRIS, GET NEWSPAPER, EXAMINE NEWSPAPER, THINK ARCMAN, E, N, TALK DRUNK, GIVE MONEY, S, E, N, E, GIVE HAT, E, LOOK DRINK, FOLLOW MAN, THINK TYCOON, S, W, GET HAT, W, EXAMINE HAT, N, E, SAY CHANDRALT, BUY TICKET, W, S, S, W, N, N, ENTER PLANE, N, W, BOOTH 11,** το υπόλοιπο έχει δημοσιευτεί στο τεύχος 54 του Απριλίου.

Ο **Γιώργος Χρήστου** από την Κύπρο!! ρωτά για το *"King's Quest III"*, πού είναι το shovel: Το shovel είναι στο πλοίο των πειρατών. Στο αμπάρι, **E, GET, BOX, W, DROP BOX, JUMP ON BOX, JUMP ON CRATE, JUMP,** ανέβα τη σκάλα, μπες στην καμπίνα του καπετάνιου, **OPEN CHEST, LOOK IN CHEST, E, GET SHOVEL, W,** κατέβα τη σκάλα και περίμενε. Ρωτά επίσης πώς εξοντώνεται ο Μάγος. Αφού φτιάξεις τη φόρμουλα που κάνει το άλλο γάτα! **(TURN TO PAGE XXV): PUT COOKIE IN PORRIDGE,** απ' το σπίτι των αρκούδων. Μόλις ξυπνήσει και ζητήσει φαγητό, **GIVE PORRIDGE TO MANANNAN!!!** Τέλος, ρωτά πού είναι τα gold coins. Από τη βάση του βουνού, **WEST, EXAMINE TREE, EXAMINE HOLE, GRAB HOLE,** ανέβα τη σκάλα και μπες στη φωλιά των ληστών, **EXAMINE TABLE, GET POUCH.** Αν δεν είναι εδώ, ξαναέλα αργότερα.

Ο **Ηρακλής Διαμαντίδης** ρωτά για το *"King's Quest I"*, πώς μπορεί να σκοτώσει το δράκο. Στο πηγάδι, έχοντας το dagger, **Cut rope,** παίρνεις το basket, **Lower Rope, Climb down rope, swim, dive,** μπες στη σπηλιά. Πλησίασε κοντά στο δράκο και **throw water on Dragon, get mirror** (μπορείς να τον σκοτώσεις και με το dagger, αλλά παίρνεις λιγότερους πόντους). Ρωτά επίσης πώς περνά τους Leprechauns. Έχοντας τα mushroom (west from the hole), **Fiddle, cheese & clover,** πέσε μέσα στην τρύπα, **S, GIVE CHEESE TO RAT, OPEN DOOR,** το clover σε προστατεύει απ' τους λεπρούς, **PLAY FIDDLE, S, GET SHIELD** and **SCEPTRE, W, EAT MUSHROOM,** προχώρα στο άνοιγμα. Το clover το βρίσκεις, από την αρχή **N, N, E,** προχώρα στο κέντρο των λουλουδιών, **GET CLOVER.**

Ο **Γεωργούλης Διονύσης** ρωτά για το *"Lords of Time"*, τι πρέπει να κάνει στην τρίτη ζώνη: **E,E,** συναντάς ένα Δεινόσαυρο, **W, W, W, W,** ο Δεινόσαυρος και ο Αλλόσαυρος αλληλοσκοτώνονται, **W, GET LEAVES, GET MIRROR, WAVE LEAVES, E, WAVE MIRROR, E, UP, IN, DROP MIRROR, N, GET EGG, N, GET POT, N, GET PEBBLE, E, SE, GET CLUB, E, THROW PEBBLE, E, GET FIGURINE, W, SE, THROW CLUB, S, HELP, SAY EUREKA, IN, SAY JAMES WATT, IN, GET WHELL, DOWN,...**

Ο **Α. Πελωριάδης** ρωτά για το *"Erik the Viking"* τι χρησιμεύουν τα driftwood, whistle, plug, medal-



Ας ευχαριστήσουμε λοιπόν τη σύνταξη του PIXEL που, απ' αυτό το τεύχος, η στήλη μεγαλώνει και θα έχει στη διάθεσή της δύο ολόκληρες σελίδες. Στον καινούργιο χώρο μας, θα παρουσιάζουμε, κάθε φορά σε ειδικό πλαίσιο, τους πιο δύσκολους γρίφους ενός adventure. Θα ξεκινήσουμε, παρουσιάζοντας τις περιπέτειες της Sierra, μιας και τα μισά περίπου γράμματα που έρχονται αναφέρονται σ' αυτές.

lion, ring & blueblade. Το driftwood είναι για να ανάβεις φωτιά. Στο iceberg ledge: **wear skates, get driftwood, kinding, stewpot, leave ship, drop driftwood, light driftwood,** ο πάγος λιώνει,, **N, N, N, N, W, D, GET PLUG.** Το Whistle σε βοηθά να καλέσεις το Δράκο, αν χρειαστεί μια φορά να σ' ελευθερώσει. Πρέπει πιο μπροστά, όμως, να έχεις πάρει το feather από τη μύτη του Δράκου. Όποτε δεις το Maelstrom (**S, S, W** απ' το deep fjord), **throw plug** για να ξεφύγεις. Το medallion έχει μια εικόνα. Στο πλοίο, **rub medallion** ή ό,τι έχει τοποθεσία **OPEN BAG** και τηλεμεταφέρεσαι στο μέρος αυτό. Τα ring & blueblade δεν χρησιμεύουν σε τίποτα. Στο Sheltered beach: **get whetstone, get candle, light candle, drop whetstone, get helmet, wear helmet, get hammer, get clippers, out** (from ship), **UP, UP, HIT SLAB** (with hammer), **in, down, down, down, down, E, E, EXAMINE DWARFS, SHAVE DWARF WITH CLIPPERRS.** Για να το τελειώσεις, στο FARTHEST SHORE: **wear spectacles, get mirror, get ribbon, W, W, W, W, W, TIE FENTIS WITH RIBBON, READ INSCRIPTION, DROP EVERYTHING, OPEN DOOR, W!!!**

Ο **Α. Μπονίκος** ρωτά για το *"Dungeon Master"* τι πρέπει να κάνει στο ένατο επίπεδο, μπροστά στην επιγραφή 'when is a rock it's not a rock'. Χρησιμοποιώντας τα keys (και όχι το mouse), κάνε ένα βήμα δεξιά ή αριστερά και θα περάσεις τον τοίχο!!!

Στο ίδιο adventure, ο **Χ. Χριστοφορίδης** ρωτάει για το έκτο επίπεδο πώς μπορεί να περάσει τη μαγική κουρτίνα. Στην πραγματικότητα είναι δύο κουρτίνες. Έχοντας πλήρη ενέργεια και χωρίς να κουβαλάς τίποτα, δοκίμασε να περάσεις ανάμεσά τους, κάνοντας δύο βήματα. Είναι λίγο δύσκολο, αλλά προσπάθησε να το πετύχεις. Πίσω από τις κουρτίνες, μόλις περάσεις, είναι το κλειδί για να ανοίξει η πόρτα που ζητάς.

Η λυση του...

LEISURE SUIT LARRY II

Ξεκινώντας τη στήλη αυτή, παρουσιάζουμε τους γρίφους του *"LEISURE SUIT LARRY II"*. Ξεκινάμε με τον Larry πάνω στο πλοίο, εκεί ακριβώς που σταματήσαμε στην παρουσίαση του τεύχους Νο 54 του Απριλίου.

Πάνω στο πλοίο λοιπόν, πρέπει να πάρετε από το κουρείο την wig, από το μπαρ το spinach dip, απ' το nightstand στο δωμάτιο της μαμάς το sewing kit και από το βυθό της πισίνας το bikini top. Στην πισίνα **RUB SUNSCREEN ON BODY** και μετά **SIT** στην άδεια πολυθρόνα. Επαναλάβετε το δύο φορές, για περισσότερους πόντους. Μόνο τώρα γυρίστε στο δωμάτιο σας, χωρίς το φόβο του ύπνου και της μαμάς. **WEAR CLOTHES** ή κατευθείαν στην καμπίνα του καπετάνιου. Εκεί, προχωρώντας δεξιά, **PULL LEVER.** Τρέξτε στις βάρκες και **ENTER BOAT.** Μόλις η βάρκα κατεβεί, τυπώστε: **WEAR WIG & PUT DIP IN KIT.** Μετά από μερικές μέρες, φθάνετε στο νησί. Πάρτε το flower από τη ζούγκλα, το knife από το εστιατόριο, τα matches & soap από το δωμάτιό σας, ενώ, από την παραλία με τους γυμνιστές, το bikini bottom. Στην dressing area του δωματίου σου **WEAR BIKINI & PUT THE SOAP IN THE BIKINI!!** Στο κουρείο να πάτε δύο φορές: μια για να γίνετε ξανθιά(!) και μια για αποτρίχωση (!). Έχοντας ολοκληρώσει τη μεταμφίεσή σας, περάστε τους κατασκόπους. Στον γκρεμό, μόλις σταματήσετε για να πάρετε μια ανάσα **WEAR CLOTHES!** Στο αεροδρόμιο, στην είσοδο, **FLOWER.** Μέσα στο αεροδρόμιο, επισκεφθείτε το κουρείο και μετά πηγαίνετε στον έλεγχο διαβατηρίων. **TALK MAN** και **SHOW PASSPORT.** Πάρτε τη βαλίτσα με τη βόμβα. Τώρα πια **BUY TICKET.** Πριν τις σκάλες **ORDER FOOD, SEARCH FOOD, GET PIN, USE DISPENSER, (GET PARACHUTE).** Στον έλεγχο των εισιτηρίων, **EXAMINE DISPLAY, GET PAMPHLET, SHOW TICKET.** Στο αεροπλάνο, στο κάθισμά σας, **GIVE PAMPHLET TO MAN, GET BAG.** Στο πίσω μέρος του αεροπλάνου, **WEAR PARACHUTE, EXAMINE DOOR** (κάτω δεξιά), **PICK LOCK, TURN HANDLE, OPEN DOOR.**

Στον αέρα **OPEN PARACHUTE.** Μόλις πέσεις **CUT ROPE** και μετά **GET STICK.** Περάστε τις μέλισσες και κάτω ακριβώς από το φίδι (μόλις ξεκινήσει να κατεβαίνει) **USE STICK.** Πέρνα την κινούμενη άμμο από το μονοπάτι και στο ποτάμι **JUMP TO VINE** μέχρι να περάσεις. Στην άλλη όχθη, **GET VINE.** Μόλις σας αφήσει ο αρχηγός, γυρίστε πίσω και πάρτε τα Ashes & sand. Ξανά στο γκρεμό και εκεί **THROW ROPE TO BRANCH.** Στον πάγο **THROW SAND ON ICE.** Πάνω στο ηφαίστειο, δίπλα στην τρύπα **PUT BAG IN REJUVENATOR, LIGHT BAG, DROP REJUVENATOR.** Τώρα μπείτε στο ασανσέρ και παρακολουθήστε το φινάλε!!!

Ο **Βαγγέλης Ψύγκας** ρωτά για το *"Ingrid's back"*, πώς μπορεί να πάρει την υπογραφή της Hermit: **run to smithy, S, get in carriage, offer petition to Gnat, go to hill, go to bridge, E, examine carriage N, N, IN,** η hermit σ' αποφεύγει, αλλά **DROP PETITION, OUT, IN, GET PETITION, READ PETITION!!!...**

Ο ίδιος ρωτά, στο "Guild of Thieves", τι πρέπει να κάνει, αφού φτιάξει το anticube. Όταν φτάσεις στο CUBICAL ROOM, όπου βρίσκεις όλους τους θησαυρούς - 15 συνολικά - **PUT ANTICUBE AND PLASTIC DIE ON MACHINE!!!**

Ο **Γιώργος Καλογιάννης** ρωτά στο *"Police Quest"* τι πρέπει να κάνει στο δυστύχημα, **EXAMINE, EXAMINE DRIVER, EXAMINE DRIVER, TALK YOUNG MAN, TALK YOUNG MAN, USE RADIO, USE RADIO.** Τώρα περίμενε τον Dooley να 'ρθει.

Στο "Larry I" στο ξενοδοχείο, τα μόνα δωμάτια που ανοίγουν είναι η σουίτα στον 4ο, αλλά μόνο αφού παντρευτείς: **knock on door** και το δεύτερο α σανσέρ στον 8ο: Έχοντας τα χάπια, **look girl, talk girl, give pills, examine desk, press button.**

Ο **Ακοϊνόγλου Βασίλης** ζητά review του *"Larry I"*. Δυστυχώς, έκανα ένα για το τεύχος 50 του Δεκεμβρίου, αλλά η σύνταξη δεν το δημοσίευσε και γι' αυτό το τεύχος δεν είχε τη στήλη των adventures.

Τέλος, ο **Στέλιος Οικονομάκης** ρωτά για *"Imagination"* πώς μπορεί να κτυπήσει τις καμπάνες, στο CITADEL. Έχοντας γεμίσει το OILCAN με λάδι από τη ζώνη 3, πήγαινε στη ζώνη 4 και εκεί: **OIL GUN, LOOK, FIRE GUN!!!** Μόνο έτσι κτυπάς τις καμπάνες!!.

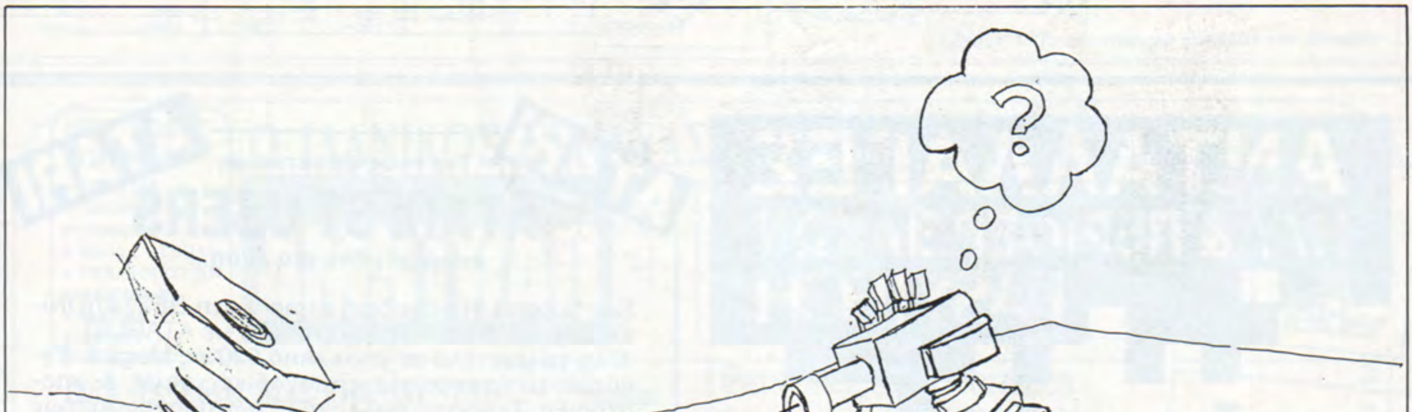
Μην ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας - όνομα και διεύθυνση - και μέσα στο γράμμα, όχι μόνο στο φάκελο. Ως το άλλο τεύχος , γειά σας. ■

HARDWARE

SAMPLER ΓΙΑ ATARI ST

Οι μέρες των home micros με τα 48, 64 ή 128Kbytes μνήμης έχουν παρέλθει ανεπιστρεπτί. Η τεχνολογία μας επιτρέπει πια να έχουμε στο σπίτι μας μηχανήματα με μνήμη της τάξης του Megabyte. Μαζί με τις μέρες της μικρής μνήμης πέρασαν και οι μέρες του «Sampling του ενός δευτερολέπτου». Τώρα πια ο ερασιτέχνης ή ο επαγγελματίας που διαθέτει ένα ST μπορεί άνετα να «ηχογραφήσει» στον υπολογιστή του πολύ περισσότερα από ένα «πλοπ». Όσοι πιστοί του sampling, λοιπόν, προσέλθετε.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

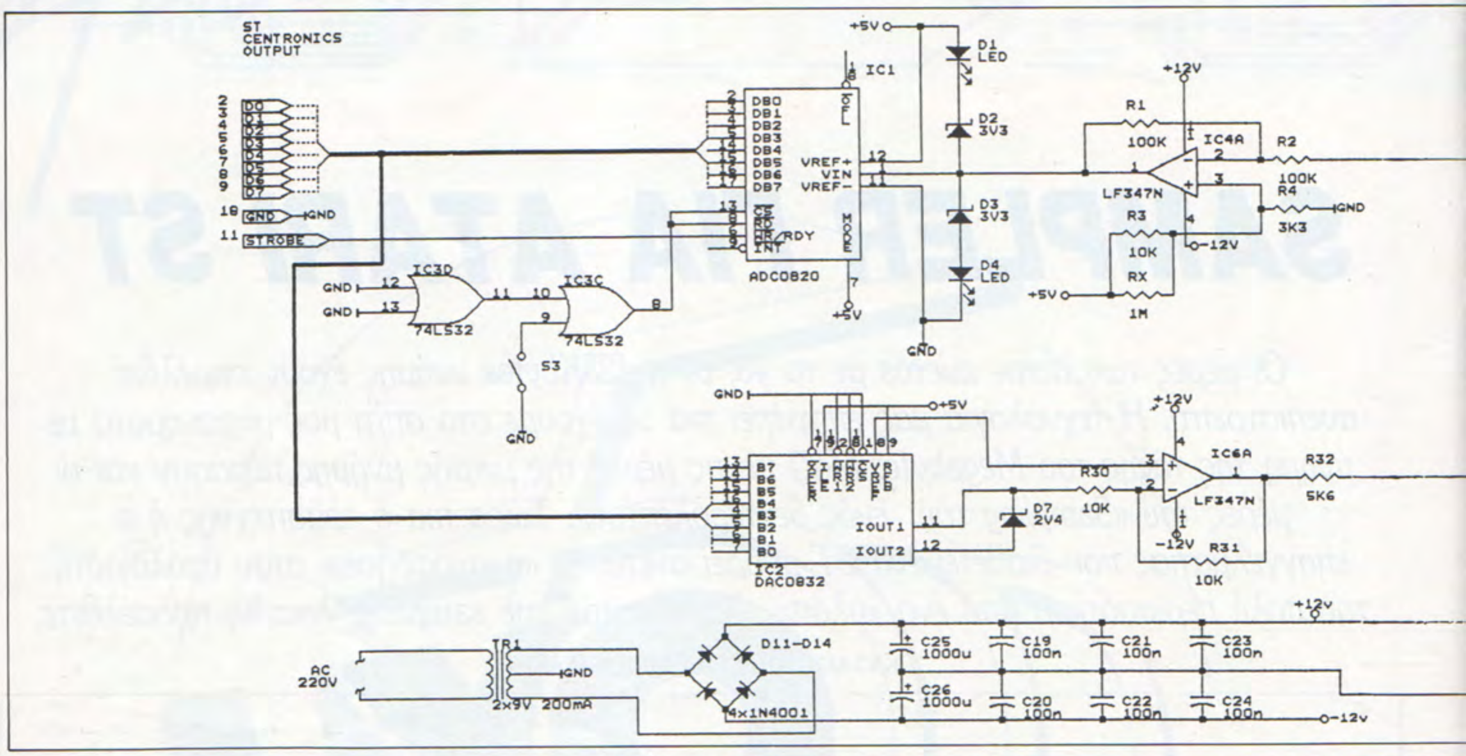


Η στήλη αυτό το μήνα παρουσιάζει τον τρόπο κατάσκευής ενός Sampler που συνδέεται στον Atari ST. Το Sampler αυτό συνδέεται στη θύρα του εκτυπωτή, είναι μια προσαρμογή του Sampler που δημοσιεύτηκε σε προηγούμενα τεύχη, για Spectrum και Amstrad, και συνεργάζεται άψογα με το πρόγραμμα Professional Sound Generator. Όπως φαντάζεστε, το πρόγραμμα αυτό πωλείται με Sampler. Το δικό μας όμως έχει ασύγκριτα καλύτερη ποιότητα. (Πράγμα που μπορούν να το επιβεβαιώσουν οι συνεργάτες του περιοδικού που το άκουσαν να λειτουργεί).

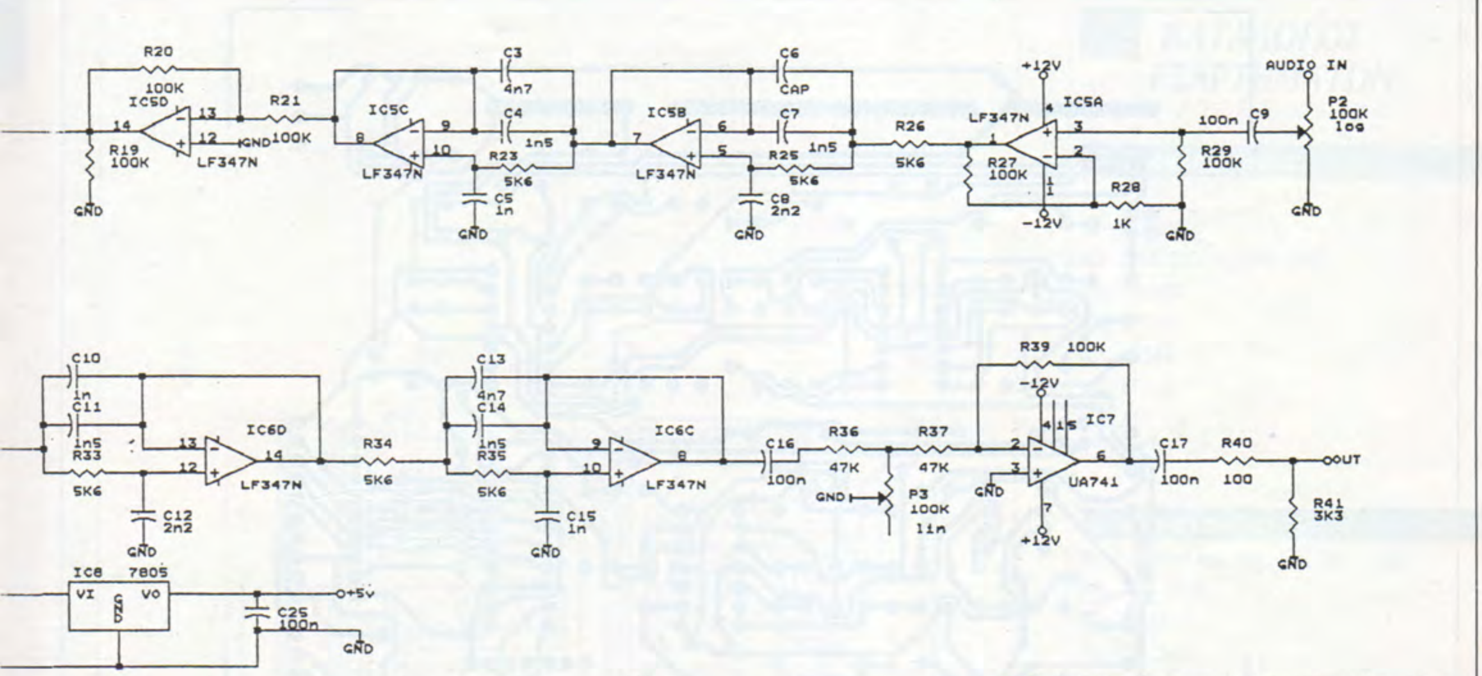
Αν λοιπόν σας αρέσουν οι μουσικοί πειραματισμοί διαβάστε:

ΤΟ ΚΥΚΛΩΜΑ

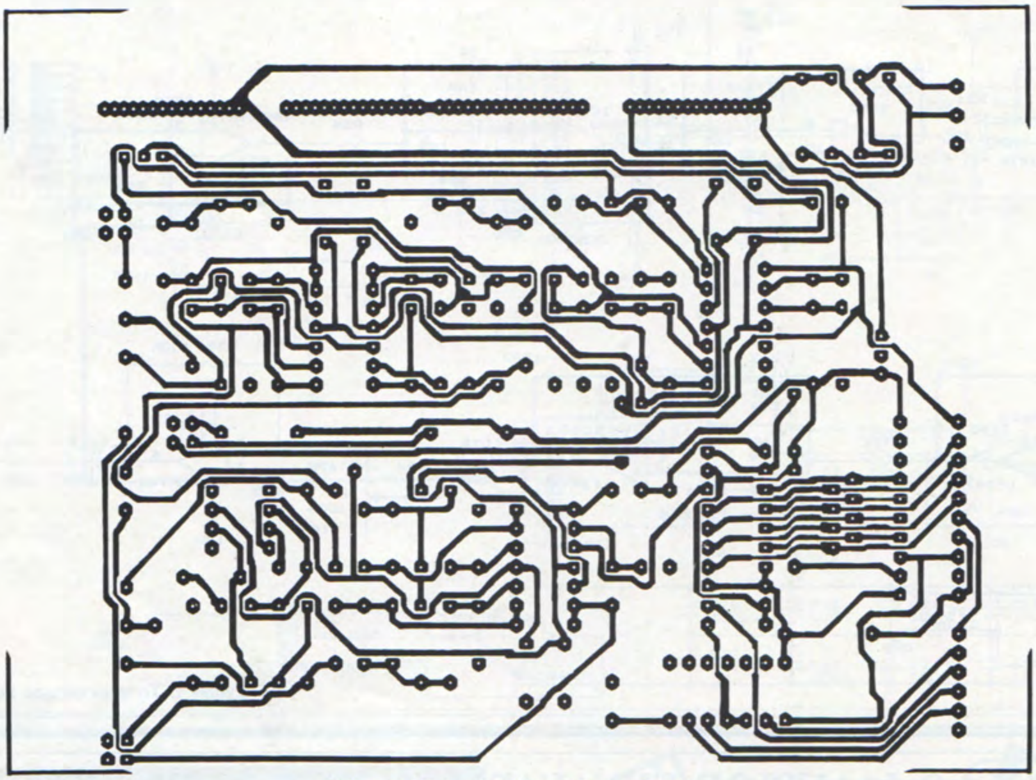
Το κύκλωμα του Sampler υπάρχει στο σχήμα 1. Αυτοί που διαβάζουν συχνά τη στήλη θα



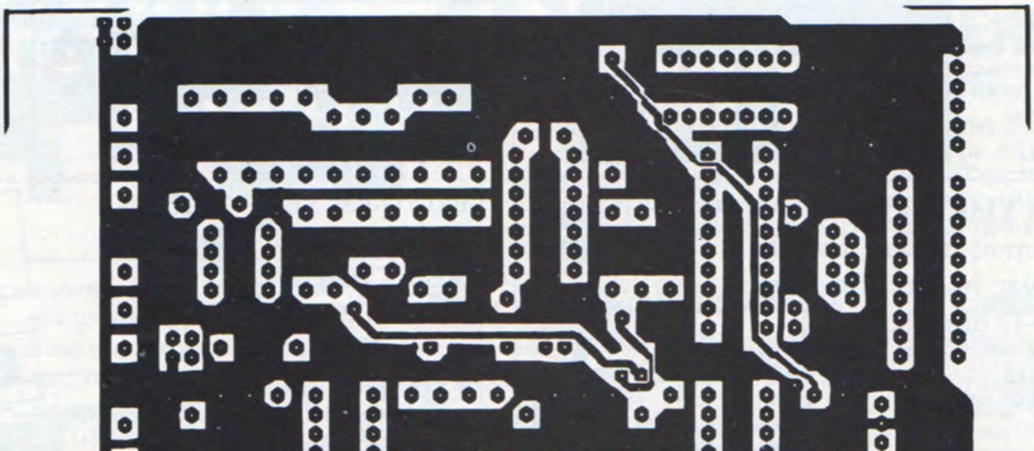
ST CENTRONICS OUTPUT
D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
GND
STROBE
IC1
ADC0820
DB0 DB1 DB2 DB3 DB4 DB5 DB6 DB7
VREF+
VIN
VREF-
CS RD WR/RDY INT
MODE
+5V
D1 LED
D2 3V3
D3 3V3
D4 LED
GND
+12V
R1 100K
IC4A
LF347N
R2 100K
R3 10K
R4 3K3
RX 1M
-12V
IC3D
IC3C
74LS32
S3
IC2
DAC0832
B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 B0
IOUT1
IOUT2
R30 10K
D7 2V4
IC6A
LF347N
R31 10K
R32 5K6
AC 220V
TR1
2x9V 200mA
D11-D14
4x1N4001
C25 1000u
C26 1000u
C19 100n
C20 100n
C21 100n
C22 100n
C23 100n
C24 100n



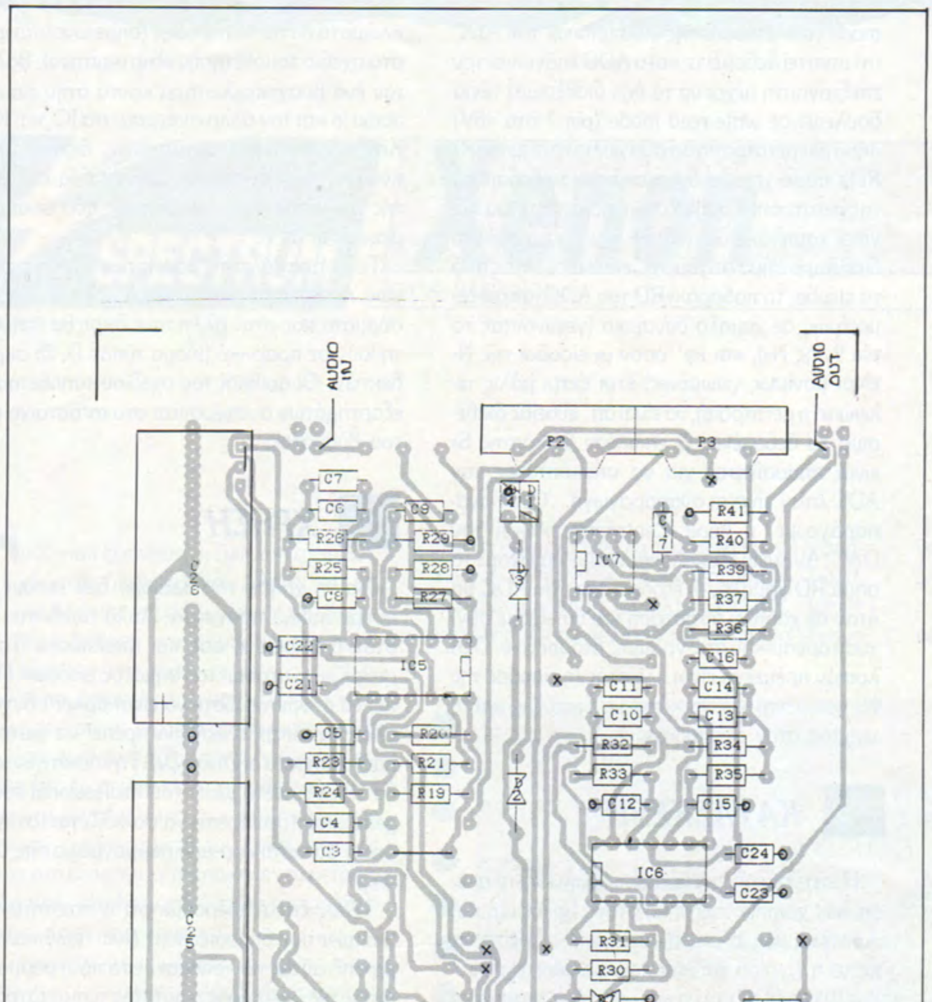
Σχήμα 1: Το ηλεκτρονικό κύκλωμα του Sampler



Σχήμα 2: Η πλακέτα (όψη εξαρτημάτων)



Σχήμα 3: Η πλακέτα (όψη κολλήσεων)



Σχήμα 4: Η τοποθέτηση των εξαρτημάτων

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΩΝ

Ολοκληρωμενα:

IC_1: ADC0820
IC_2: DAC 0830 ή DAC 0832
IC_3: 74LS32
IC_4: LF347
IC_5: LF347
IC_6: LF347
IC_7: 741
IC_8: 7805

Αντιστασεις:

R_1, R_{19}, R_{20}, R_{21}, R_{27}, R_{29}, R_{39}: 100K
R_{30}, R_{31}: 10 K
R_{40}: 100Ω
R_4, R_{41}: 3K3
R_{22}: 22K
R_{23}, R_{24}, R_{25}, R_{26}, R_{32}, R_{33}, R_{34}, R_{35}: 5K6
R_{28}: 1K
R_{36}, R_{37}: 47K
R_x: 1MΩ

Ποτενσιομετρα:

P_2: 100K log
P_3: 100K lin

Πυκνωτες:

C_3, C_{13}: 4n7
C_4, C_7, C_{11}, C_{14}: 1n5
C_5, C_6, C_{10}, C_{15}: 1n
C_8, C_{12}: 2n2
C_9, C_{16}, C_{17}, C_{18}, C_{19}, C_{20}, C_{21}, C_{22}, C_{23}, C_{24}: 100n
C_{25}, C_{26}: 1000 μ/16V

Δίοδοι:

D_1, D_3: Zener 3V3
D_1, D_4: led
D_8, D_9, D_{10}, D_{11}: 1N 4001
D_7: Zener 2V4

Διαφορα:

4 βάσεις ολοκληρωμένων με 14 πόδια
2 βάσεις ολοκληρωμένων με 20 πόδια
1 βάση ολοκληρωμένου με 8 πόδια
S_3: διακόπτης μονοπολικός δύο θέσεων.
1 μετασχηματιστής 2x9V, 200 mA.

παρατηρήσουν ότι μοιάζει με το κύκλωμα του Sampler για Spectrum και έχουν δίκιο. Το κύκλωμα είναι το ίδιο, μόνο που λείπουν τα σχετικά με τις μετρήσεις και το feedback εξαρτήματα. Έτσι όσοι έχουν κατασκευάσει το Sampler για Amstrad ή Spectrum μπορούν πολύ εύκολα να το μετατρέψουν για Atari. Πολύ περιληπτικά, το κύκλωμα κάνει τα εξής: Το σήμα εφαρμόζεται στην είσοδο Audio in, ενισχύεται από τον A_7, φιλτράρεται από τους A_5, A_6 (Φίλτρο Butterworth, με κλίση 24dB/οκτάβα και συχνότητα αποκοπής 13KHz) και περνάει από τον A_1, όπου γίνεται προσαρμογή στάθμης για τον μετατροπέα A/D, ADC0820. Οι έξοδοι δεδομένων του ADC 0820 συνδέονται στη θύρα Centronics του ST. Η θύρα επίσης οδηγεί τον DAC0832 (μετατροπέας D/A) η έξοδος του οποίου, αφού φιλτραριστεί από τους A_{10}, A_{11}, εξασθενείται από το P3, απομονώνεται από τον A_{12} και από την έξοδο Audio out οδηγεί οποιοδήποτε ενισχυτή. Αν αναρωτηθείτε πώς είναι δυνατόν ο ST να διαβάζει από τη θύρα τον εκτυπωτή, σας πληροφορούμε ότι εκεί βρίσκεται συνδεδεμένη μια παράλληλη διπλής κατεύθυνσης θύρα (8bits) του τσιπ του ήχου (YM-2149). Άλλες αλλαγές που έχουν γίνει από το πρώτο κύκλωμα, αφορούν το interfacing υπολογιστή - μετατροπέων. Ενώ πριν είχαμε στη διάθεσή μας αρκετά σήματα από τον επεξεργαστή για να ειδοποιούμε τους μετατροπείς, τώρα έχουμε μόνο την έξοδο strobe της θύρας Centronics. Έτσι οι είσοδοι WR1, WR2 και CS του DAC 0832 γειώνονται έτσι ώστε ο DAC να δουλεύει με τρόπο Flow-through (ό,τι εμφανιστεί στην είσοδό του, μετατρέπεται σε αναλογικό ρεύμα εξόδου αμέσως). Ο ADC χρειάζεται περισσότερες μετατροπές. Κατ' αρχάς άλλαξε το mode λειτουργίας, ενώ πριν ήταν σε Read-mode (ο επεξεργαστής ειδοποιούσε τον ADC ότι απαιτεί δεδομένα, και ο ADC «πάγωνε» τον επεξεργαστή μέχρι να τα έχει διαθέσιμα) τώρα δουλεύει σε write-read mode (pin 7 στα +5V) όπου μια μετατροπή αρχίζει μόλις το σήμα WR/RDY πάρει χαμηλό δυναμικό, και τα δεδομένα της μετατροπής διαβάζονται μόλις το σήμα RD γίνει χαμηλό. Εδώ επειδή δεν υπάρχει άλλο διαθέσιμο σήμα στη θύρα Centronics εκτός από το strobe, το ποδαράκι RD του ADC κρατιέται μονίμως σε χαμηλό δυναμικό (γειώνοντας το pin 9 της N_2), και εφ' όσον οι είσοδοι της N_1 είναι μονίμως γειωμένες, έτσι ώστε μόλις τελειώσει η μετατροπή, να είναι απ' ευθείας διαθέσιμα τα δεδομένα. Ο επιπλέον διακόπτης S_3 είναι απαραίτητος για να αποκόπτουμε τον ADC όταν γίνεται αναπαραγωγή. Όταν αναπαράγουμε, η θύρα Centronics οδηγεί τον DAC. Αν εμείς εξακολουθούσαμε να είχαμε το σήμα RD χαμηλό, οι έξοδοι Data του ADC θα ήταν σε χαμηλή αντίσταση και θα είχαμε σύγχυση δυναμικού στις γραμμές δεδομένων. Ο S_3 λοιπόν πρέπει να είναι κλειστός (η είσοδος της N_2 γειωμένη) για να κάνουμε Sampling και ανοιχτός στην αναπαραγωγή.

> ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Η κατασκευή γίνεται πάνω στην ίδια πλακέτα που χρησιμοποιήθηκε στους Spectrum και Amstrad, με μία μικρή μετατροπή: Πρέπει να κοπεί η λωρίδα χαλκού που συνδέει τα pins 7 και 10 του ADC και να κολληθεί ένα συρματάκι από το pin 7 έως το pin 12 (του ADC δηλ. του IC_1. Κατόπιν η διαδικασία κατασκευής είναι συνηθισμένη. Κολλήστε πρώτα τα βραχυκυκλώματα πάνω - κάτω όψης (σημειώνονται με x στο σχέδιο τοποθέτησης εξαρτημάτων). Βάλτε τον ένα βραχυκυκλωτήρα κοντά στην είσοδο audio in και τον άλλο ανάμεσα στα IC_1 και IC_2. Κατόπιν κολλήστε αντιστάσεις, διόδους, πυκνωτές, κολλώντας και από τις δύο πλευρές της πλακέτας τους ακροδέκτες που είναι σημειωμένοι με o.

Τελευταία βάλτε τις βάσεις των ολοκληρωμένων. Ανάμεσα από τα IC_1 και IC_2 θα κολληθούν σύρματα που στην άλλη τους άκρη θα τοποθετηθούν σε αρσενικό βύσμα τύπου D, 25 ακροδεκτών. Οι αριθμοί του σχεδίου τοποθέτησης εξαρτημάτων αναφέρονται στο αντίστοιχο pin του βύσματος.

> ΧΡΗΣΗ

Για τη χρήση του Sampler δεν έχουμε να πούμε πολλά πράγματα. Απλά συνδέστε τον στον υπολογιστή σας και απολαύστε. Το P_2 ρυθμίζει τη στάθμη του σήματος εισόδου. Πρέπει να ρυθμιστεί ώστε να είναι αρκετά δυνατή αλλά όχι υπερβολική (θα πρέπει να φωτοβολούν ελάχιστα οι D_1 και D_4). Την άριστη ένταση θα τη ρυθμίσετε μέσω του Professional sound generator (δεν πρέπει να ψαλιδίζεται το σήμα, όπως φαίνεται στο μίνι-παλμογράφο της οθόνης).

Τέλος ξαναναφέρουμε ότι η ποιότητα του Sampler που δημοσιεύουμε είναι πολύ καλύτερη από αυτού που δίνεται με το πρόγραμμα, εξ αιτίας της καλύτερης ποιότητας των μετατροπέων, αλλά κυρίως λόγω της ύπαρξης των φίλτρων. Καλό sampling. ■

Η πλακέτα της κατασκευής διατίθεται από τα γραφεία μας (Αθήνα: Λ. Συγγρού 44, Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλους 7) αντί 2.000 δρχ. ή στέλνεται με αντικαταβολή αν συμπληρώσετε και ταχυδρομήσετε το παρακάτω κουπόνι.

Παρακαλώ να μου στείλετε τα τυπωμένα κυκλώματα της κατασκευής που δημοσιεύθηκε στο τεύχος **56** ☐
Όταν τα παραλάβω θα καταβάλω το ποσό των **2000** ☐ δρχ. (συν έξοδα αποστολής).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

Κόψτε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Compupress, Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, Τ.Κ. 117 42 (Για το περιοδικό PIXEL).

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

Xenon

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Το Xenon ξεκίνησε τη ζωή του στον ST, εδώ και δέκα περίπου μήνες, και με μεγάλη μας χαρά δεχτήκαμε την Spectrum έκδοσή του τώρα, μια και αυτή είναι αρκετά καλή

Το Xenon, όμως, έχει το μόνιμο (σχεδόν) ελάττωμα των shoot 'em ups: από ένα σημείο και πέρα, είναι πρακτικά αδύνατο να προχωρήσετε (στο Xenon, το σημείο αυτό τοποθετείται μετά τον πρώτο μεγάλο κακό, ή - στην καλύτερη περίπτωση - αμέσως μετά τον τρίτο, όταν τα κανόνια στο έδαφος αυξάνονται με γεωμετρική πρόοδο και - επιπλέον - δεν έχετε την πολυτέλεια της μάχης στο έδαφος).

Και σκεφτείτε ότι υπάρχουν συνολικά οκτώ μεγάλοι κακοί και άλλες τόσες διαδρομές προς αυτούς, γεμάτες από υπέροχα κανόνια και εξωγήινους. Φυσικά, δεν έχετε καμία ελπίδα να φτάσετε στο τέλος.

Καμία; ῞Οχι ακριβώς. ῎Αλλωστε, δεν θα διαβάζατε τη στήλη αυτή. Πληκτρολογήστε τη μικρή-σχετικά-επέμβαση που υπάρχει. Αν θέλετε, σώστε τη σε κασέτα με "SAVE "XENON" LINE 10". Κατόπιν, τρέξτε τη και, αν δεν έχετε λάθη στα data, ο υπολογιστής θα σας ζητήσει να βάλετε την κασέτα του Xenon από την αρχή. Αν έχετε λάθη, διορθώστε τα και ξαναπροσπαθήστε.

Η επέμβαση θα σας δώσει άπειρες ζωές και άπειρη ενέργεια. Αν όμως πατήσετε το κουμπί «H», τη στιγμή που συγκρούεστε με εχθρικό sprite ή τοίχο, θα χάσετε μια ζωή (χωρίς οι ζωές σας να μειωθούν, βέβαια) και θα γυρίσετε έτσι στην αρχή της τρέχουσας ζώνης.

Το τελευταίο δεν είναι, φυσικά, κάτι που σκέφτηκε ο γράφων, επειδή δεν είχε τίποτε καλύτερο να κάνει. Αυτό έγινε γιατί αν χτυπήσετε σε τοίχο, στο δεύτερο ή το τέταρτο επίπεδο, το σκαφάκι σας κολλάει εκεί και σε άλλη περίπτωση θα έπρεπε να κάνετε reset και να ξεφορτώσετε το παιχνίδι και την επέμβαση. Τώρα, αρκεί ένα πάτημα του πλήκτρου «H». ῞Οπως καταλαβαίνετε, δεν θα ήταν ιδιαίτερα έξυπνο να αφήσετε το «H» σαν κουμπί ελέγχου, έτσι δεν είναι;

Αρκετά όμως με τα λόγια. Ο κόσμος περιμένει, για άλλη μια φορά, να τον σώσετε.

```
   1 REM  ** Xenon hack **
   2 REM Infinite lives & energy
  10 CLEAR 40000
  20 LET t=0
  30 FOR f=23296 TO 40000: READ
a: IF a<256 THEN POKE f,a: LET t
=t+a: NEXT f
  40 IF t<>a THEN PRINT "Data er
ror.": BEEP 2,0: STOP
  50 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT AT 10,0;"Rewind & pla
y Xenon tape-loading"
  60 RANDOMIZE USR 23326
 100 DATA 175,55,221,33,0,0,17,1
7,0,205,86,5,48,242,201
 110 DATA 221,229,213,62,255,55,
205,86,5,209,221,225,48,242,201
 120 DATA 49,192,93,205,0,91,221
,33,0,0,17,69,0,205,15,91,205,0,
91,221,33,0,0,17,34,0,205,15,91
 130 DATA 205,0,91,221,33,0,64,1
7,0,27,205,15,91,205,0,91,221,33
,192,93,17,196,159,205,15,91,62,
165,50,197,97,33,62,191,34,166,9
7,33,219,254,34,168,97,33,230,16
,34,170,97,33,192,50,34,172,97,3
3,38,204,34,174,97,195,192,93
 140 DATA 12640
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

CBM — The Deep

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Αυτή είναι ίσως η πιο μικρή επέμβαση που έχω κάνει ποτέ και οφείλεται στο ότι το παιχνίδι αυτό δεν είχε ιδιαίτερες απαιτήσεις, όσον αφορά το hacking. Σας υπόσχομαι όμως ότι, στο εξής, οι επεμβάσεις θα είναι των 50 σειρών και πάνω (χα, χα!). Αυτή απλώς μου ... ξέφυγε.

Τέλος πάντων, αν έχετε το The Deep της U.S. Gold σε κασέτα πρωτότυπη, ακολουθήστε τη γνωστή διαδικασία: Πληκτρολόγηση, τρέξιμο, φόρτωμα. Το listing είναι τόσο μικρό, που δεν χρειάζεται και να το σώσετε. Και πριν το ξεχάσω, η επέμβαση δίνει άπειρα καραβάκια.

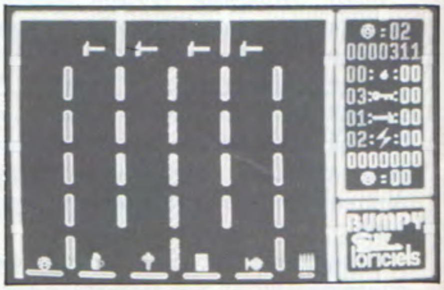



```
10 REM ** THE DEEP CHEAT **
20 REM *** BY  CHRISTOS ***
30 REM
40 FOR A=0 TO 30:READ B
50 POKE 320+A,B:NEXT A
60 SYS 320
70 DATA 169,128,133,157,32,86,245,169
75 DATA 108,141,208,8,169,57,141,209
80 DATA 8,76,16,8,169,12,141,107,35
85 DATA 141,25,36,76,23,15
```

AMSTRAD — Bumpy

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Το νέο παιχνίδι της Loriciels, οπωσδήποτε ξεφεύγει από την κλασική συνταγή των περισσότερων παιχνιδιών, που κυκλοφορούν τώρα τελευταία. Στο Bumpy,σκοπόςσας είναι να καθαρίσετε όσες πιο πολλές πίστες μπορείτε, πριν χάσετε τις ζωές σας. Τα πράγματα είναι αρκετά εύκολα στις πρώτες δέκα πίστες, αλλά από εκεί και πέρα χρειάζεστε επέμβαση για να τελειώσετε το παιχνίδι. Το listing που ακολουθεί σας δίνει πολλά καλά. Κατ' αρχήν, πληκτρολογήστε το και τρέξτε το, έχοντας στο drive του Amstrad σας την πρωτότυπη δισκέτα. Μόλις φορτωθεί το παιχνίδι, θα έχετε 99 ζωές, κλειδιά, σφυριά, σταγόνες κ.λπ. Επίσης, αν έχετε βαρεθεί να παίζετε από το πρώτο level, μπορείτε να αλλάξετε την εντολή POKE & 37A,0 στη γραμμή 90 (δίνοντας π.χ. 30, παίζετε από το 31° level). Το listing αυτό δουλεύει μόνο στην one - player option του παιχνιδιού. Καλή επιτυχία!




```
10 MODE 1:BORDER 0:FOR A=0 TO 3:INK A,0:NEXT
20 OPENOUT "TOTO":MEMORY 999:CLOSEOUT
30 LOAD"BUMPY.RUN",1000
40 LOAD"DATADEMO.BIN",14500
50 LOAD"HS",14950
60 LOAD"MB",15000
70 LOAD"DATAPROG",23600
80 LOAD"TABLEAUX.LOR",34500
90 POKE &108A,&C9:FOR K=&375 TO &375+7:POKE K,99:NEXT:POKE &37A,0:CALL 15000
```

AMIGA

Gauntlet II

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Να 'τες πάλι οι επεμβάσεις για την Amiga. Συγχωρέστε μου την παράλειψη του περασμένου μήνα, αλλά δυστυχώς είμαι τόσο πολυάσχολος, που δεν είχα καιρό να την ετοιμάσω πριν το κλείσιμο του τεύχους. Αυτόν τον μήνα, μια προσφορά για όλους τους πολεμιστές, μάγους, βαλκυρίες και ξωτικά που τρέχουν λαχανιασμένοι στους διαδρόμους και τα μπουντρούμια του Gauntlet 2.

Προσοχή όμως, το listing που ακολουθεί είναι για την έκδοση του παιχνιδιού όπως κυκλοφορεί στην Ελλάδα, δηλαδή σπασμένο. Αν θα λειτουργήσει στο πρωτότυπο, αυτό δεν μπορώ να το ξέρω. Λοιπόν, βγάλτε απ' το μπαούλο την Amiga Basic και φορτώστε την. Πληκτρολογήστε την επέμβαση και σώστε την σε κάποια κενή δισκέτα. Δώστε τώρα RUN κι ακολουθήστε τις οδηγίες επί της οθόνης. Στο παιχνίδι, αφού φορτώσει, οι δείκτες Health θα μένουν σταθεροί στο 2.000, για όλους τους παίκτες. Καλή περιπλάνηση!

```
  cheat =511*1024:a =cheat
install:
  READ v$:IF v$="oops" THEN check
  v =VAL("&h"+v$):c =c+v
  POKEW a,v:a =a+2:GOTO install
check:
  IF c=1291968& THEN request
  PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
request:
  PRINT "Please insert your GAUNTLET II disk in "
  PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
  CALL cheat

  DATA 2c78,0004,4eae,ff88,0839,0006,00bf,e001
  DATA 66f6,4eae,ff82,93c9,4eae,feda,43fa,00e0
  DATA 2340,0010,4eae,fe9e,43fa,00f6,4280,4281
  DATA 41fa,00ba,4eae,fe44,43fa,00e6,41fa,00c0
  DATA 2348,000e,337c,0002,001c,237c,0006,b000
  DATA 0028,237c,0000,1e00,0024,237c,000d,1000
  DATA 002c,4eae,fe38,23fc,0000,0100,0006,b54a
  DATA 4df9,00df,f000,203c,0000,00ff,41fa,0012
  DATA 43f8,0100,12d8,51c8,fffc,4ef9,0006,b000
  DATA 303c,6008,123c,0000,343c,6002,363c,4e71
  DATA 31c0,2b88,31c0,2c92,11c1,2d69,31c2,33a4
  DATA 31c2,3c5e,11c1,4733,11c1,4905,11c1,4bb3
  DATA 31c2,4c24,31c2,539a,31c2,6722,31c2,6b50
  DATA 31c2,6b5c,11c1,6bcb,31c3,6c7a,31c3,6ca0
  DATA 31c2,6d12,31c2,6d1e,4ef8,0800,7472,6163
  DATA 6b64,6973,6b2e,6465,7669,6365,0000,oops
```



ΜΗΠΩΣ ΤΗΝ ΕΙΔΑΤΕ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ;

Πάει αρκετός καιρός, από τότε που έκανα την αγορά ενός Sakata plotter printer. Τελευταία, παρουσίασε κάποιο πρόβλημα. Παίρνοντας τηλέφωνο στην εταιρία ISON, έμαθα ότι αυτή έχει αλλάξει διεύθυνση και τηλέφωνο. Θα μπορούσατε να μου δώσετε τα νέα στοιχεία της εταιρίας, για να επικοινωνήσω μαζί της;

Γ. Σαχπαζίδης

Τα στοιχεία της εταιρίας, που έχουμε στη διάθεσή μας, είναι: Λ. Κηφισίας 32, Atrina Center, τηλ. 6846243-5. Ελπίζω να είναι διαφορετικά από αυτά που έχεις ήδη στα χέρια σου!

ΕΙΣΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΞΟΔΟΙ

Έχω σκοπό να αγοράσω μια Amiga 500 και έχω κάμποσες απορίες:

α) Είναι αλήθεια ότι η Amiga μπορεί να πάρει εξόδους midi;

β) Η Amiga μπορεί να συνδεθεί με την τηλεόραση, με ένα καλώδιο SCART; (έχω μια ITV)

γ) Πόσοι emulators κυκλοφορούν για την Amiga;

Ν. Βαβούρης
Ηράκλειο

α) Η Amiga δεν «κουβαλά» καμιά από τις γνωστές midi υποδοχές. Έχει όμως τη δυνατότητα να δεχτεί interfaces και πολλά περιφερειακά, που περιλαμβάνουν το midi. β) Βεβαίως και μπορεί να συνδεθεί, αλλά μην περιμένεις από μια πτωχή TV να απεικονίσει όλα τα modes του computer. Εδώ τα multisync monitors ζορίζονται για να τα καταφέρουν. Σε γενικές γραμμές όμως, η σύνδεση με την τηλεόραση θα σε εξυπηρετήσει. Πολύ λίγα προγράμματα και ακόμα πιο λίγα games χρησιμοποιούν τα «απαιτητικά» modes της Amiga. Υπάρχει ακόμα μια περίπτωση ασυμβατότητας μεταξύ του σήματος SCART της τηλεόρασής σου και της Amiga (βλέπετε ούτε τα Scart δεν είναι τελείως συμβατά μεταξύ τους), αλλά αυτό θα το διαπιστώσεις μόνο μετά τη σύνδεση. γ) Υπάρχουν αρκετοί emulators. Οι πιο διαδεδομένοι (και επιτυχημένοι) είναι τρεις: ο IBM transformer, ο C64 emulator και ο BBC emulator. Και οι τρεις ανήκουν στην κατηγορία των software emulators.

Αφορμή για να γράψω αυτό το γράμμα στάθηκε η κατάσταση που επικρατεί στο software, κυρίως των PCs. Αναφέρομαι στα διάφορα viruses. Σαν να μην έφτανε ο πακιστανικός εγκέφαλος (c) Brain, ο οποίος έχει τρυπώσει σχεδόν παντού, τώρα βρεθήκαμε αντιμέτωποι και με το γνωστό σαν «ιταλικό» ιό. (Ξέρετε, εκείνον με το μπαλάκι, που κάθε τόσο αναπηδά στην οθόνη).

Έχουμε καταντήσει να βλέπουμε bad sector στη δισκέτα και να μην ξέρουμε αν είναι αληθινός ή αν είναι virus. Ασχολούμαι με το θέμα από τότε που ξεκίνησε. Είναι λυπηρό να βλέπεις τη δισκέτα σου, η οποία έχει πραγματικά πολύτιμα για σένα δεδομένα, να καταστρέφεται και εσύ το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι να τη φορμάρεις για να γλιτώσεις τις υπόλοιπες.

Οποιοσδήποτε διαβάζει αυτό το γράμμα και έχει προβλήματα, είτε με τον Brain, είτε με τον «ιταλικό», ή έχει να μου δώσει πληροφορίες για οποιονδήποτε άλλο ιό, ας επικοινωνήσει μαζί μου. Μέχρι στιγμής, έχω βρει τρόπο να «καθαρίζω» τη δισκέτα και από τα δυο παραπάνω viruses, χωρίς να χάνονται τα δεδομένα της.

Μπάμπης Καζάλας
Λευτέρης Χατζάκης
Φοιτητές ΑΣΟΕΕ

***Ε**ίμαστε ευτυχείς που φιλοξενούμε στη στήλη μας έναν από τους πρωτοπόρους φοιτητές με την ειδικότητα του... user-μικροβιολόγου. Το θέμα "virus" είναι πια το «νούμερο ένα» πρόβλημα ανάμεσα στους χρήστες υπολογιστών, εκτοπίζοντας ακόμα και τους hackers, που κατείχαν μέχρι σήμερα τα πρωτεία, χωρίς σοβαρό ανταγωνιστή. Περισσότερα πλήγματα έχουν δεχθεί μέχρι τώρα οι τράπεζες επικοινωνιών και τα δίκτυα υπολογιστών σε διάφορες υπηρεσίες. Διάφορα προγράμματα «ιών» περνούν στο σύστημα και χτυπούν το σκληρό δίσκο, ενώ ακόμα και κυβερνητικοί «αστακοί», όπως π.χ. το αμερικανικό Πεντάγωνο, συγκαταλέγονται ανάμεσα στα υπάρχοντα θύματα. Όπως φαίνεται, οι καιροί γίνονται όλο και πιο σκληροί. Παλιά ο πόλεμος είχε και κανόνες: οι hackers το πολύ να «κρυφοκοίταζαν» ανάμεσα στα αρχεία, ή να έβαζαν το όνομά τους σε διάφορες θέσεις. Τα virus όμως δεν λυπούνται: καταστρέφουν αδιακρίτως. Οι users θα πρέπει να οργανώσουν τη δική τους πια «άμυνα».*

Περιμένουμε νέα και απόψεις (ελπίζουμε ευχάριστα) από τους δύο φίλους και από κάθε αναγνώστη που έχει να πει κάτι για το θέμα, μέσα από τη στήλη της Αλληλογραφίας.

ΑΝΤΙ ΕΡΩΤΗΣΗΣ

Ζβιιν... Ζβιιν... Μπουουμ!!! Χαμογέλασε ευχαριστημένος με τη σκοπευτική του δεινότητα. Μόλις είχε φορτώσει στον ST του τους "Invaders" και είχε σκοπεύσει την πρώτη δεξαμενή αερίου που είδε. Από την δεξαμενή δεν έμεινε τίποτα, ούτε από τους δυο-τρεις εξωγήινους που τη φύλαγαν. Συνέχισε να σκοπεύει και να εκτελεί, ώσπου έφτασε στον πρώτο εξωγήινο οικισμό. Έκανε zoom και παρακολουθούσε τις αντιδράσεις των εξωγήινων, όταν εκτίθονταν στα γήινα πυρά. Έμεινε ευχαριστημένος από τη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού. Την άλλη στιγμή δεν υπήρχε τίποτα από τον computer. Γύρισε τρομαγμένος και είδε πέντε εξωγήινους. Με τα laser στο χέρι πυροβολούσαν παντού. Προσπάθησε να κρυφτεί, ενώ οι εξωγήινοι πυροβολούσαν χωρίς να χάνουν το στόχο. Το έπιπλο, πίσω από το οποίο είχε κρυφτεί, αυτομάτως εξαφανίστηκε, το παράθυρο και ο τοίχος εξατμίστηκαν από τις εξωγήινες βολές. Τότε είδε όλο τον οικισμό κατειλημμένο από εξωγήινους, που πυροβολούσαν και εκτελούσαν. "The Invaders" ψιθύρισε, ενώ την άλλη στιγμή ήταν ατμοσφαιρική σκόνη...

Την ίδια στιγμή, ο εξωγήινος χαμογέλασε ευχαριστημένος, από τις αντιδράσεις των γήινων που εκτίθονταν στα εξωγήινα πυρά. Μετά έκανε exit από το παιχνίδι "The Invaders"...

ΥΓ. Χαιρετίσματα από τους computerάδες της Πάτρας.

Β. Σκόνδρας
Πάτρα

Έχεις καμιά συγγένεια με τον Ισαάκ Ασίμωφ;

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΦ' ΟΛΩΝ ΤΩΝ BYTES

Έχω μερικές απορίες σχετικά με τον Amstrad 6128.

α) Μπορώ να αλλάξω τον CPU Z80;

β) Μπορώ να βάλω MIDI σε ένα τέτοιο home computer;

γ) Μια light pen πόσο περίπου κοστίζει και μπορεί να χρησιμοποιηθεί πουθενά αλλού εκτός από το σχεδίασμα;

δ) Ένα mouse σε τι μπορεί να μου χρησιμέψει;

ε) Ποιά η δουλειά του πλήκτρου TAB;

στ) Τι κάνει η εντολή Merge;

ζ) Πώς μπορώ να πάρω το listing διαφόρων προγραμμάτων, εκτός από το πάτημα του Escape κατά το φόρτωμα;

Α. Κανελλέας

α) Όχι. Το μόνο που μπορείς να κάνεις, στην καλύτερη περίπτωση, είναι να προσθέσεις μια πλακέτα με έναν δεύτερο επεξεργαστή, ο οποίος όμως θα εκτελεί πάντα χρέη «βοηθού». β) Βεβαίως. Στην αγορά κυκλοφορούν άφθονα τέτοια inter faces, μόνα τους ή μαζί με samplers. γ) Για τη light pen, δεν ξέρω. Για το light pen όμως, μπορώ να σου πω ότι η τιμή του κυμαίνεται στις 5.000-10.000 δραχμές και μπορεί να χρησιμοποιηθεί (όπως όλα τα περιφερειακά) σε όλα τα προγράμματα που συνεργάζονται μαζί του. Τα περισσότερα βέβαια από αυτά είναι σχεδιαστικά (αν όχι όλα). δ) Σε γενικές γραμμές οι χρήσεις ενός mouse είναι παρόμοιες με αυτές του light pen. Το ποντίκι όμως είναι πολύ πιο διαδεδομένο στους υπολογιστές, με αποτέλεσμα όλο και περισσότερα προγράμματα να συνεργάζονται μαζί του. Στον Amstrad, το ποντίκι που έχει επικρατήσει περισσότερο είναι το AMX, το οποίο συνοδεύεται από αρκετές εφαρμογές που το εκμεταλλεύονται. ε) Το πλήκτρο TAB είναι ένα από τα πλήκτρα εκείνα που θυμίζουν τη σχέση των υπολογιστών, με τους μακρινούς προγόνους τους, τις γραφομηχανές. Το πλήκτρο αυτό «παίρνει ζωή» σε προγράμματα επεξεργασίας κειμένου, προσθέτοντας καθορισμένα διαστήματα στο κείμενο. στ) Η εντολή Merge ενώνει δύο προγράμματα σε Basic. ζ) Μα με την εντολή List φυσικά!!

ΣΠΑΓΓΕΤΙ PC

Πριν από ένα χρόνο, απέκτησα ένα Olivetti Prodest με CGA και 1 drive. Είμαι αρκετά ευχαριστημένος, αλλά έχω τις εξής απορίες:

α) Μπορεί να συνδεθεί ο PC1 με τον Amstrad PC 1512 (σαν τερματικό), για ανταλλαγή προγραμμάτων; Πώς;

β) Έχω διαβάσει ότι μπορεί ο PC1 να έχει κάρτα EGA. Είναι αλήθεια; Πόσο κοστίζει;

γ) Συνδέεται ο PC1 με έγχρωμη τηλεόραση; Αν ναι, πώς;

δ) Μπορεί το drive 1541 του CBM να δουλέψει στον υπολογιστή μου;

Γ. Λίτος
Νάουσα

Αλληλογραφία

α) Η σύνδεση μεταξύ δύο υπολογιστών μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη βοήθεια των θυρών RS232 και κάποιου προγράμματος επικοινωνίας. β) Κάθε συμβατός υπολογιστής μπορεί να δεχτεί κάρτα EGA, εφ' όσον διαθέτει τις απαραίτητες υποδοχές επέκτασης. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείς να απευθυνθείς στα computer shops. γ) Έτσι όπως είναι, όχι. Θα χρειαστεί να προμηθευτείς μια ειδική κάρτα και να την τοποθετήσεις στον υπολογιστή σου, η οποία θα σου δίνει τα κατάλληλα βύσματα RCA για τη σύνδεση υπολογιστή - TV. δ) Το drive του Commodore είναι σειριακό, συνεπώς δεν μπορεί να συνδεθεί με τον PC1.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

Ορισμένες υποδείξεις:

1) Θα ήταν καλύτερα αν δημοσιεύατε περισσότερα προγράμματα σχολικού περιεχομένου, για τους μαθητές που θέλουν να ασχοληθούν πραγματικά με τον υπολογιστή για να βοηθηθούν στα μαθήματα και γι' αυτούς που έχουν βαρεθεί τα περισσότερα games.

2) Προτείνω να υπάρχει παρουσίαση ορισμένων καινούργιων ηλεκτρονικών συσκευών, πράγμα που θα βοηθήσει στη βελτίωση της ύλης του περιοδικού.

Α.Τ.

1) Αν υπήρχαν και αν κυκλοφορούσαν στην Ελλάδα, τότε ευχαρίστως θα τα παρουσιάζαμε. 2) Νομίζω ότι για το σκοπό αυτό υπάρχει ήδη μια στήλη, η Hi Tech. Αν όμως η στήλη δεν είναι ακριβώς αυτό που ζητάς, τότε δεν έχεις παρά να μας γράψεις πιο αναλυτικά τις ιδέες σου.

ΓΕΝΙΚΑ...

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θα ήθελα να μου πεις:

α) Αν συνδέσω τον υπολογιστή μου με κασετόφωνο, τα παιχνίδια στην κασέτα θα είναι ίδια, στα γραφικά και στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά, με αυτά της έκδοσης σε δισκέτα; (μιλάμε για το ίδιο παιχνίδι και στις δύο περιπτώσεις).

β) Είχα αγοράσει το Rastan (original) και όταν είχα φτάσει στην τρίτη πίστα, προτού γίνει κάποια κίνηση, το παιχνίδι έκανε crash. Το επέστρεψα, αλλά ούτε οι ίδιοι οι υπεύθυνοι γνώριζαν γιατί. Μήπως ξέρετε πού οφείλεται αυτό;

Α. Ντιμπέλλο

α) Συνήθως είναι ίδια. Μερικές φορές όμως, το παιχνίδι σε δισκέτα περιέχει περισσότερο game απ' ό,τι το αντίστοιχο σε κασέτα. Τέτοιες περιπτώσεις, βέβαια, είναι σπάνιες. Τα γραφικά, ωστόσο, παραμένουν πάντα τα ίδια. β) Εάν το παιχνίδι φορτώνει διαδοχικά κομμάτια από τη δισκέτα, τότε πιθανόν να υπάρχει πρόβλημα στο συγκεκριμένο file, που περιέχει την τρίτη πίστα. Αν δεν συμβαίνει αυτό, τότε...

ΑΔΙΑΒΑΣΤΑ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΑ

Είμαι κάτοχος ενός Spectrum 48K και θα ήθελα να σε ρωτήσω πώς θα μπορούσα να ρυθμίσω την κεφαλή του κασετοφώνου μου. Χρειάζεται να πάω σε κάποιο computer shop για να μου τη ρυθμίσουν, ή υπάρχει τρόπος να τη ρυθμίσω μόνος μου; Επίσης, θα ήθελα να σε ρωτήσω αν οι επεμβάσεις που δημοσιεύεις μπορούν να γίνουν σε αντίγραφα και όχι σε πρωτότυπα προγράμματα. Θα ήθελα τη γνώμη σου για τον Spectrum +2, συγκρινόμενο με τον Amstrad 464, ποιό είναι καλύτερο;

Δ. Τζαμπίρης
Θεσσαλονίκη

Δεν είναι απαραίτητο να τρέξεις σε computer shops. Οι πιο έμπειροι χρήστες ρυθμίζουν μόνοι τους το αζιμούθιο της κεφαλής, αλλά αυτό χρειάζεται πολλές δοκιμές. Αν δεν φημίζεσαι για την υπομονή σου, υπάρχουν έτοιμες κασέτες που κάνουν αυτήν ακριβώς τη δουλειά, σε βοηθούν δηλαδή να ρυθμίσεις τη γωνία ανάγνωσης κατάλληλα. Οι επεμβάσεις (θα εννοείς φυσικά τις άπειρες ζωές) ισχύουν για τις ξεκλείδωτες εκδόσεις των παιχνιδιών. Όσο για τους δύο υπολογιστές, είναι σε γενικές γραμμές ίδιοι, με μια μικρή υπεροχή του 464 στα γραφικά και τον ήχο (και φυσικά τα προγράμματα).

ΕΚ-ΤΥΠΩΘΕΙΤΩ

Πρόσφατα αγόρασα ένα εκτυπωτή Star LC-10, ο οποίος είναι Commodore compatible και θα σε παρακαλούσα να μου λύσεις τις εξής απορίες:

1) Θέτω τον εκτυπωτή off line και από το control panel διαλέγω, με το πλήκτρο Print Pitch, την επιλογή Condensed Elite. Κατόπιν, διαλέγω - με το πλήκτρο NLQ type style - μια οποιαδήποτε επιλογή (courier, sanserif, courier italic κ.λπ.), οπότε και ανάβουν τα αντίστοιχα LED. Όταν όμως ξαναπατώ το on line, έχοντας τελειώσει τις επιλογές μου, τα LED του NLQ σβήνουν, ενώ παραμένουν κανονικά αναμμένα τα LED των print pitch. Γιατί συμβαίνει αυτό; Μήπως δεν μπορώ να έχω π.χ. condensed elite courier χαρακτήρες; Μήπως έχει βλάβη ο εκτυπωτής; Ας σημειωθεί ότι, με τις υπόλοιπες επιλογές του πλήκτρου Print Pitch, δεν συμβαίνει το ίδιο φαινόμενο.

2) Όπως είναι γνωστό, λόγω του chip των ελληνικών που έχει ο εκτυπωτής, όταν εκτυπώνει σε draft quality, δίνει ελληνικούς χαρακτήρες. Υπάρχει κανένας τρόπος, με τον οποίο θα μπορώ να δουλεύω σε draft quality, με αγγλικούς χαρακτήρες; Ελπίζω να μη σε κούρασα και συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη.

Π. Μαρκόπουλος

1) Το γεγονός αυτό δεν θα πρέπει να σε ανησυχεί. Απλώς θα πρέπει να βάλεις λίγο νερό στο κρασί σου, σχετικά με τους διαθέσιμους τύπους γραμμάτων. Οι condensed χαρακτήρες δεν μπορούν να τυπωθούν σε NLQ ποιότητα εκτύπωσης. Για το λόγο αυτό, ο εκτυπωτής ακυρώνει μόνος του την επιλογή, μόλις βρεθεί σε κατάσταση on line.

2) Ομολογώ ότι δεν κατάλαβα ακριβώς. Δεν μπορείς να εκτυπώσεις αγγλικά; Μα αγγλικοί και ελληνικοί χαρακτήρες βρίσκονται μαζί στο σετ του εκτυπωτή σου, και σε διαφορετικές θέσεις, επομένως δεν θα πρέπει να έχεις πρόβλημα. Το τι θα τυπωθεί εξαρτάται περισσότερο από το πρόγραμμα που χρησιμοποιείς και λιγότερο από τον printer.

Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΤΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ

Είμαι 12 χρονών και πριν λίγο καιρό απόκτησα ένα 6128. Όπως καταλαβαίνεις, είμαι νέος στο χώρο των υπολογιστών και έχω τις εξής απορίες:

1) Τι ακριβώς κάνει το πρόγραμμα Bankman και πώς φορτώνεται;

2) Έχω αγοράσει το παιχνίδι "Thunderblade" και όταν εμφανίζεται η οθόνη, παράλληλα εμφανίζεται οριζόντια μια ρίγα (η οθόνη δεν βγαίνει ολοκληρωμένη). Υπάρχει πρόβλημα στη δισκέτα;

3) Τι mouse παίρνει ο υπολογιστής μου και σε τι ακριβώς χρησιμεύει;

4) Πώς φορτώνουμε σε κάθε γλώσσα τα προγράμματα;

5) Ποιά είναι τα πιο γνωστά προγράμματα επεξεργασίας κειμένου στον υπολογιστή μου και πόσο κάνουν; Είναι απαραίτητος ο εκτυπωτής;

6) Τι είναι το reset;

7) Τι είναι και γιατί χρησιμοποιούνται τα listings στον προγραμματισμό; Πώς τα φορτώνουμε;

8) Με ποιόν τρόπο μπορώ να μεγαλώσω τη μνήμη του υπολογιστή μου; Σε τι θα χρησιμεύσει; Πόσο κάνει αυτό το περιφερειακό (που μεγαλώνει τη μνήμη);

9) Όταν έχουμε τρία προγράμματα σε μια πλευρά της δισκέτας και θέλουμε να σβήσουμε ή να αντιγράψουμε το ένα μόνο, τι πρέπει να κάνουμε;

Β. Καραπέτσας

1) Το πρόγραμμα Bankman δεν είναι τίποτε άλλο από ένα utility, που διαχειρίζεται τα αχρησιμοποίητα 64K του 6128. Ως γνωστόν, ο Z80 μπορεί να χρησιμοποιήσει συγχρόνως μόνο 64K. Η υπόλοιπη μνήμη, αν και δεν είναι άμεσα εκμεταλλεύσιμη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν RAM disk, για αποθήκευση δεδομένων ή εικόνων. Το Bankman εφοδιάζει τον Amstrad με μερικές επιπλέον RSX εντολές, οι οποίες χρησιμοποιούν τη μνήμη για αποθήκευση εικόνων ή αρχείων. 2) Προφανώς το πρόγραμμα είναι σπασμένο, ή παρουσιάζει κάποιο πρόβλημα με το φόρτωμα της οθόνης. Αν βέβαια το πρόγραμμα συνεχίζει να φορτώνει κανονικά, τότε δεν έχεις παρά να αγνοήσεις το πρόβλημα. 3) Ο 6128 δεν συνοδεύεται από κάποιο «αφοσιωμένο» ποντίκι, αλλά δέχεται διάφορα ανεξάρτητα περιφερειακά, από τα οποία το πιο γνωστό είναι το AMX. 4) Αυτό εξαρτάται από τις ειδικές εντολές ελέγχου της γλώσσας. Περισσότερα στα manual τους. 5) Προγράμματα επεξεργασίας κειμένου υπάρχουν πολλά: ΓΡΑΦΟΣ, ELITE κ.λπ. Ο εκτυπωτής, αν θέλεις να δεις αυτά που γράφεις στο χαρτί, είναι απαραίτητος. 6) Το reset επαναφέρει τον υπολογιστή στην κατάσταση που βρίσκεται όταν τον ανοίγεις. 7) Το listing είναι η γραπτή απεικόνιση ενός προγράμματος και περιέχει όλες τις εντολές που χρησιμοποιήθηκαν. Για τη διαδικασία loading, ισχύει η ίδια απάντηση με την ερώτηση 4. 8) Με κάποιο περιφερειακό extra μνήμης. Περισσότερες πληροφορίες στα αρμόδια computer shops. 9) Το manual του 6128 αναφέρει πολύ αναλυτικά αυτές τις περιπτώσεις. Τι θα'λεγες να το διαβάσεις λιγάκι; (Ένα hint: κοίταξε τις εντολές /era και filecopy του CPM). ■

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM 128 + 2 + 92 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + JOYSTICK + MONITOR + ΒΙΒΛΙΑ + 80.000 ΟΛΑ. ΔΗΜΗΤΡΗΣ 9029933 ΚΑΙ ΜΙΑ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Spectrum 48K + Κασετόφωνο + Joystick + Interface + Βιβλία + 100 παιχνίδια σε ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. ΚΩΣΤΑΣ 7796045.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! SPECTRUM + JOYSTICK + Interface + 200 ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + Βιβλία και περιοδικά 39.000 δρχ. Βασίλης 6444179.

SPECTRUM PLUS ΜΕ JOYSTICK interface και προγράμματα, σχεδόν καινούργιος, τιμή έκπληξη! Τηλ: 4952664 Βασίλης.

SPECTRUM+, άριστη κατάσταση, 100 παιχνίδια, joystick, kempston, βιβλία, ΜΟΝΟ 30.000. Στέλιος, 2931742.

SPECTRUM +3, παιχνίδια, βιβλία, joystick, περιοδικά, interfaces, δισκέτες, κασέτες, 48.000. ΝΙΚΟΣ 2312192.

ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ! SPECTRUM+3 + JOYSTICK + 45 προγράμματα (PACMANIA, BASKET MASTER...) + 2 βιβλία + 1 connector + δισκετοθήκη. ΘΕΣ/ΝΙΚΗ (031) 265856. Τιμή συζητήσιμη.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX Spectrum +2 ΕΝΤΕΛΩΣ αμεταχείριστος - στο κουτί του + 2 JOYSTICKS. Κατάσταση ΑΡΙΣΤΗ. Τιμή ευκαιρίας. Ρέππας Γιάννης, Μιλήτου 13, τηλέφωνο 8219024.

COMMODORE 64 + DRIVE 1541 + πολλά προγράμματα σε δισκέτες ΔΩΡΟ το κασετόφωνο ΟΛΑ ΜΟΝΟ 60.000. Τηλ. 8816764 ΚΛΕΟΜΕΝΗΣ.

COMMODORE 128D - MONITOR 1901 - SEIKOSHA - GP100 - 200 - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - Κ.ΛΠ. - όλα μαζί - ή - ξεχωριστά - ΑΛΕΚΟΣ. Τηλ. 3461918.

COMMODORE 128D + Final III + δισκετοθήκη με προγράμματα 85.000. PRINTER MPS 803 20.000. Τηλ. 9935126, Αστέρης.

COMMODORE-64, σε ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + Κασετόφωνο + Joystick + Super Basic + Speech 64 + 64/ Spectrum + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ κ.ά. σε ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. 7752240, Πάνος.

COMMODORE 64 + κασετόφωνο + joystick + βιβλία + παιχνίδια, σε άριστη κατάσταση και σε λογική τιμή. Τηλ. 2628707, Δημήτρης.

COMMODORE 64 - 38.000, COMMODORE 128D - 88.000, AMIGA - 128.000, AMSTRAD 6128 -60.000, AMSTRAD 664 - 52.000. Κος ΝΙΚΟΣ, 5239744 - 5731666, ΠΛ. ΟΜΟΝΟΙΑΣ 10, 4ος όροφος.

COMMODORE 64 DRIVE 1541, Κασετόφωνο, Joystick, 50 Κασέτες, 50 Δισκέτες Γεμάτες ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, Δισκετοθήκη, ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΟΝΟ 75.000. 4527757.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CPC-6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ (17 ΜΗΝΩΝ), 2 JOYSTICKS, 24 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MANUALS 90.000 Δρχ. ΤΗΛ. 031-303872.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 6128 με μονόχρωμη οθόνη, σχεδόν αμεταχείριστος. Τιμή μετρητοίς 55.000. Τηλ. 2014672 - 2028900, Νίκος.

AMSTRAD 6128 πράσινος + 40 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια + 2 δισκετοθήκες + Joystick ολοκαίνουργιο (6 microswitch) + 50 περιοδικά γεμάτα σπασίματα, βιβλία, χάρτες κ.ά. 6921524, Γιάννης.

AMSTRAD 6128 Πράσιμος + TV modulator + joystick + 12 δισκέτες με ολοκαίνουργια παιχνίδια και Discology + manual όλα μαζί 75.000. Γιώργος 9937132.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜ. 85.000. Έγχρωμη οθόνη 6128 50.000. Πράσινη οθόνη 6128 30.000. ΑΚΗΣ, 4128676 11 π.μ. - 3 μ.μ.

ΕΓΧΡΩΜΟΣ! Amstrad 6128 + Αγγλοελληνικά manuals + 50 περιοδικά + Joystick + 26 δισκέτες (120 παιχνίδια). Κάθε έλεγχος δεκτός. ΕΓΓΥΗΣΗ 1 μήνα. (0551) 27376.

AMSTRAD 6128 Αχρησιμοποίητο ΕΓΧΡΩΜΟ ελληνικό Manual. ΔΥΟ προγράμματα Επεξεργασίας Κειμένου. Εγγυημένο 83.000. κ. ΜΟΥΡΟΥΤΗΣ, 7212160 ΠΡΩΪΝΑ.

AMSTRAD 6128 πράσινος, ελληνικό πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και πρόγραμμα μουσικής και JOYSTICK 55.000. ΑΡΓΥΡΗΣ 267489 Θεσ/νίκη.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 πράσινος + δισκετοθήκη + 14 δισκέτες γεμάτες + βιβλία + modem + joystick. Τιμή συζητήσιμη. 8313296, ΚΑΤΕΡΙΝΑ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! AMSTRAD 6128, πράσινος (λόγω αγοράς PC), εγγύηση, βιβλία, 25 δισκέτες, 100 TOP games, αντιγραφικά, γλώσσες, εκπαιδευτικά, καλύμματα, μόνο 64.000. Ντίνος, 0841/28147.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + 23 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ δεκάδες παιχνίδια + δισκετοθήκη + 2 joysticks + κάλυμμα + ελληνικό manual 79.000. ΑΓΓΕΛΟΣ, 425828 ΠΑΤΡΑ.

AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + δισκέτες με προγράμματα + καλώδιο συνδέσεως κασετοφώνου με υπολογιστή, μόνο 60.000 δρχ. Τηλ. 2510800, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος με ή χωρίς το TV TUNER (μετατρέπει monitor σε έγχρωμη τηλεόραση) λόγω αναχώρησης στο εξωτερικό. Τιμή χαμηλή. Τηλ. 6421209.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 (πράσινος) + joystick + προγράμματα + περιοδικά - βιβλία. ΒΑΣΙΛΗΣ 5719065.

AMSTRAD PC1512 ΕΓΧΡΩΜΟΣ 1 Drive + ποντίκι + σκληρό δίσκο 20MB + Joystick + κάρτα joystick + αντιστατικά + light pen + προγράμματα ΜΟΝΟ 250.000 δρχ. ΔΩΡΟ ΠΛΗΡΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ATARI 800XL. Τηλέφωνο 9029935 5-9 μ.μ.

AMSTRAD PC-1512 + 2 disk drives + mouse (και εκτυπωτής DMP-3000), ολοκαίνουργια, σε καταπληκτική υπερευκαιρία. Τηλ. 6912865 - Απόγευμα - βράδυ.

AMSTRAD 1512 2DD Πωλείται. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 6817464 κ. Γιάννης.

AMSTRAD 1512DD Μονοχρ. - ολοκαίνουργιος πωλείται μαζί με προγράμματα. Τιμή φανταστική - ευκολίες δεκτές. 9223555 - 9238213.

ATARI 520, πωλείται σε άριστη κατάσταση, με πολλά προγράμματα. Τηλ. 9567401 (πρωί), 9822583 (απόγευμα).

ATARI 520ST με δύο drives 3,5" πωλείται 100.000 δρχ. Τηλ. 8049877, Λάμπρος.

ATARI 520ST με οθόνη, πωλείται σε χαμηλή τιμή, προλάβετε πολλά εξτρά και παιχνίδια. Άγγελος 8065575.

AMIGA 500 MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ ΠΩΛΕΙΤΑΙ 175.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Αντώνης, τηλ. 9618854.

AMIGA 1000 512KB RAM, έγχρωμο monitor, mouse, manuals, περιοδικά, 55 δισκέτες. Τιμή 165.000 δρχ. Τηλ. 2799115 Νίκος.

AMIGA. Πωλούνται: A1000+ Έγχρωμο monitor, 190.000. MIDI Professional (DIGITECH). Επαγγελ-

ματικά προγράμματα. Ελληνικά Software (Κειμενογράφοι, Αρχεία, Λογιστικά Φύλλα). Γιάννης 7662762, Στέφανος 2475030.

α. LAPTOP Data General One model 2, με 10MB HD, 8087, 2 σειριακές, 2 παράλληλες, RTC. Τιμή 350.000 (με ευκολίες). β. ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ Star SD15 αμεταχείριστος σε πολύ καλή τιμή. Πληροφορίες στο 9238672, Κυριάκος.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ Hyundai Super 16T σχεδόν αμεταχείριστος με 2 disk drives και αρκετά παιχνίδια πωλείται. Τηλ. 6830924 8 - 11 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ OLYMPIC DATA 2 PC ΜΑΖΙ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟΘΗΚΗΣ ΚΑΙ ΠΕΛΑΤΟΛΟΓΙΟ, 100.000 δρχ. 9830168 8-10 μ.μ. ΓΙΑΝΝΗΣ.

WANG P/C και PRINTER STAR αχρησιμοποίητα στα κουτιά τους σε τιμή ευκαιρίας. Τηλέφωνο 3610918.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Ολοκαίνουργιος SCHNEIDER PC 512KB στο κουτί του + 8 μήνες εγγύηση + MONITOR MM12 + 15 Δισκέτες + 5 Βιβλία. Αξίας 120.000 μόνο 95.000. Πολλές Δόσεις! 7790732, ΘΩΜΑΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IBM PC-XT, 2 DRIVES, COLOUR GRAPHICS, ΟΘΟΝΗ IBM, PRINTER IBM. ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. ΤΗΛ. 9520083 8-3 μ.μ. κ. ΒΑΣΙΛΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ APPLE IIe 128K RAM, οθόνη 12", drive 5,25", πολλά προγράμματα, βιβλία. Τηλ. 4622780.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 8512 (2 DRIVES - 1,2MB) ΜΕ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΕΜΠΟΡΙΚΟ, ΤΙΜΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΑΛΛΑ 5) ΙΔΑΝΙΚΟ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 9754343 ΠΑΥΛΙΔΗΣ. ΩΡΕΣ 08:00 - 16:00.

ΤΡΕΞΑΤΕ! ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΧΕΔΟΝ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ APPLE IIE ΚΟΜΠΛΕ ΜΕΤΑ ΤΟΥ ΕΚΤΥΠΩΤΟΥ ΤΟΥ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. ΠΑΡΑΔΙΔΕΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΙ ΤΗΛΕΦ. 9838249 ΩΡΕΣ 18-22:00 ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ ΕΚΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Apple IIe σε άριστη κατάσταση. Disk drive 5 1/4", πράσινο μόνιτορ, ελληνικό - αγγλικό πληκτρολόγιο. Συμπεριλαμβάνονται 10 δισκέτες παιχνίδια, 10 δισκέτες επιστημονικές. Τηλ. 2630683. Κώστας 5-10 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ QL υπολογιστής, πλήρως εξελληνισμένος (Ελληνική ROM), πολλά manuals και προγράμματα. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 6436255 ή 2615278 βραδινές ώρες.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ QL υπολογιστής με 512K μνήμης, σε άριστη κατάσταση. Βιβλία, manuals, προγράμματα, οδηγίες, υποδείξεις, όλα δωρεάν. 6436255, βραδινές ώρες.

SOFTWARE

SPECTRUM 48/128/+3. Τα έχουμε όλα πρώτοι απ' όλους. Μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές, από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω πάνω από 3.000 τίτλους, παράδοση σε 24 ώρες. Πληροφορίες: ΜΑΝΟΣ (031) 767555 (Θεσ/νίκη - επαρχία). Μ. Βλαχόπουλος, Σωκράτους 76, Θεσ/νίκη.

ΑΓΟΡΑΖΩ SPECTRUM +2 128, ΜΕ ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΟ ΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΟ, ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΗ ΤΙΜΗ. Κο ΝΙΚΟ, ΤΗΛ. 9418464 - 9429549.

SPECTRUM 48: Μην ψάχνετε άδικα, ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ παιχνίδια ΜΟΝΟ 100 ΔΡΧ!! Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. (0521) 20513, (0521) 21446, ΔΗΜΗΤΡΗΣ. Δ. Ηλιόπουλος, Νικομήδειας 24.

30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για Spectrum μόνο 2.000. Ακόμη προγράμματα επιλογής σας από 70-100 δρχ. Επίσης έτοιμες κασέτες 500 δρχ. η μία. Τηλ. 9622513 ΜΙΧΑΛΗΣ. Πλαταιών 13, Άνω Γλυφάδα. Μ. Σαρούκος.

SPECTRUM 48/128: Όλα τα καινούρια προγράμματα λόγω εισαγωγής από εξωτερικό. Τιμή 80 δρχ.!! Πωλείται το Philips monitor 80 με εγγύηση ιδανικό για όλους τους computers μόνο 26.000 δρχ. Τηλ. 0831 - 28571 (BLACK TIGER). Γιώργος Τζιμπουκάκης, Ντε Χιοστάκ 1, Ρέθυμνο.

ΕΧΕΤΕ SPECTRUM; Η λύση είναι ΑΛΕΞΗΣ. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων, συνεχείς ανανεώσεις από εξωτερικό, στέλνονται στην επαρχία με αντικαταβολή. Τηλεφωνήστε σήμερα 6536572 - Αλέξης Καμπουρόπουλος, Αιτωλία 27Α, Αγ. Παρασκευή.

SPECTRUM 48/128 - AMSTRAD 6128. Εκατοντάδες παλιά - καινούρια - ακυκλοφόρητα GAMES. Επίσης πλήθος UTILITIES, ΕΡΩΤΙΚΑ, POKES. Αντιγραφικά από τα καλύτερα της αγοράς για τέλειες εγγραφές. Όλα τα προγράμματα στις πιο ΘΕΟΤΡΕΛΕΣ τιμές. Ακόμα πλούσια ΔΩΡΑ και ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ. Δεκτές και ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. ☆ CALL NOW ☆ SPECTRUM: Άγγελος Δουδουνής 2513230, Ιωαννίνων 18 Ν. Φιλαδέλφεια. AMSTRAD: Θανάσης Καραθανάσης 2525003, Αδάνων 10 Ν. Φιλαδέλφεια.

AMSTRAD SOFTWARE 464-664-6128-PCW-PC. Τεράστια ποικιλία προγραμμάτων (παιχνίδια, εφαρμογές, γλώσσες, αντιγραφικά) σε κασέτα ή δισκέτα 3", 5 1/4". ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. Τηλ. 031/235073 6-10 μ.μ., ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ Αχειροποίητου 8.

AMSTRADOEYKAIPIEΣ! Ολοκαίνουρια και παλιά games για AMSTRAD 6128, τιμές λογικές, τηλεφωνήστε τώρα στο 031 - 315779 ΠΑΝΟΣ Σταθώρης, Κηφισίας 21.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ!!! ★ PATRAS AMSTRAD CLUB! ★ Σας προσφέρουμε πέντε games ΔΩΡΕΑΝ στην αγορά δέκα! Υπάρχουν όλα τα καινούρια διαφημιζόμενα προγράμματα της αγοράς. Μοναδικοί στη διακίνηση software! ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ★A.C.S.★ (ΑΓΓΛΙΑΣ). Επικοινωνήστε μαζί μας (061) 328260. Κώστας Γιαννόπουλος - Αράτου 27 - Πάτρα. Προτίμηση Σαββατοκύριακα ή 5-8 μ.μ., και ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!

AMSTRAD 6128 - 464. Όλα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια, Αντιγραφικά σε καλές τιμές. Τηλ. 2915236 15:30 - 18:30. Χατζής Παναγιώτης. Απειράνθου 16.

AMSTRAD CPC 6128: Διαθέτουμε τα πιο ακυκλοφόρητα Games όπως: WECLEMANS - BLACK TIGER - TEST DRIVE - CRAZY CARS 2 - BARBARIAN 2 - DOUBLE DRAGONS - F16COMBAT PILOT - AFTER BURNER - GAME SET MUCH 2 - STORM LORD - LED STORM - PACKLAND - DRAGON NINJA - ROBOCOP - TIGER ROAD - FIRE FORGET - R - TYPE - NETHER WORLD - BUBBLE BOBBLE 3 (EDITION) - WINTER GAMES. Ακόμη: CYBERNOID 2 - GIANA SISTERS -TURBO CUP - THUNDERBLADE - TYPHOON - PSYCHOSOLDIER - HOTSHOT - RASTANSAGA (12 Levels) - SPACE RACER - BIONIC COMANDO κ.ά. Τα έχουμε όλα. Αντιγραφικά όπως 3.2-5.1 καθώς adventures games. Στέλνω αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Τιμές φανταστικές. Στα 5 παιχνίδια ένα δώ-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ρο. Τηλ. 5138323 ΑΛΕΞΗΣ. Ώρες 10:00π.μ. - 9:00μ.μ. καθημερινώς. ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ ΑΛΕΞΗΣ, Πύλου 60 Κολωνός.

ACSOFTWARE ★ για 6128 όλα του τα παιχνίδια, εφαρμογές, αντιγραφικά. Αν έχετε AMSTRAD ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ στο 6396872 (ΧΡΗΣΤΟΣ) ★ ACS ★!!! ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! 180 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3" με εκατοστάρα δισκετοθήκη μόνο 35.000 ακόμα MODEM CH3015 μόνο 10.000 (άριστη κατάσταση). ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΧΙΟΥ 12 15343 Αγ. Παρασκευή.

AMSTRAD 6128 - IBM συμβατά. Τα καλύτερα παιχνίδια και εφαρμογές σε φανταστικές τιμές. Προστασία από VIRUS. Στέλνω σε όλη την Ελλάδα. Δημήτρης 2826260. Δ. Μελένιος, Θριάμβου 17, Ν. Ηράκλειο.

AMSTRAD 6128-464. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα. ΕΡΩΤΙΚΑ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Υπάρχουν: VINDICATORS - BOBO - BARBARIAN 2 - Blasteroids - Crazy Cars 2 - Circus Games - Last Duel - Human Killing Machine. ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ: Running Man - Storm Lord - Red heat και πολλά άλλα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τιμές φανταστικές. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ. 7653759. «MAIKL SOFT», ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8 -ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

AMSTRAD 6128. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω τεράστια συλλογή προγραμμάτων πάνω από 1500 τίτλους, παράδοση σε 24 ώρες. Πληροφορίες ΜΑΝΟΣ (031) 767555 (Θεσ/νίκη - Επαρχία). ΜΑΝΟΣ ΒΛΑΧΟΠΟΥΛΟΣ, ΣΩΚΡΑΤΟΥΣ 76, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128: Τεράστια ποικιλία ακυκλοφόρητων games σε τιμές... (από 100 δρχ.). Συνεχής ανανέωση. Εγγυημένο φόρτωμα. Αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα. ΣΤΑ 3 GAMES 1 ΔΩΡΟ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2 Θεσ/νίκη, 031/220761.

AMSTRAD KOSTAS CLUB!!! Εμείς έχουμε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ σε ΧΑΜΗΛΟΤΑΤΕΣ ΤΙΜΕΣ. Σε κάθε μέλος 2 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΕΑΝ!!! ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071 τον Κώστα ή γράψτε την παραγγελία (κασέτα ή Δισκέτα): AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ. Κώστας Αντωνόπουλος.

AMIGA SOFTWARE: Όλα τα ακυκλοφόρητα games, πολλές εφαρμογές σε τιμές εκπληκτικές (από 100 δρχ.). Virus Free 100%. Εγγυημένο φόρτωμα. Στα 3 GAMES 1 ΔΩΡΟ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2 Θεσ/νίκη, 031/220761.

COMMODORE 64-128 - AMIGA!!! - ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! - ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420. Άννα Πετράκη, Ασκληπείου 100, Πειραιάς.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1.000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης - Αμπελοκήπων 82 Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE! Προγράμματα διαλογής σας 100 ΔΡΧ. ΤΟ ΕΝΑ. Κασέτα - Δισκέτα. Τεράστια συλλογή. Ακόμα COMMODORE CLUB - ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ - ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ! ΤΗΛ. 8612475.

ΠΡΟ-ΠΟ ελληνικό για COMMODORE 64/128. Ακόμα Εκπαιδευτικά, Επαγγελματικά κ.ά. Τηλεφωνήστε 8959340 Λουίζος Γιάννης, Κονδύλη 5 Βούλα.

COMMODORE-64!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ προγράμματα!!! ΦΟΒΕΡΕΣ τιμές!!! ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! Παραλαβές ΚΑΘΕ εβδομάδα από εξωτερικό!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα!!! ΕΠΙΣΗΣ: πληροφορηθείτε για το COMMODORE-64 SOFTWARE CLUB!!! 7752240. ΚΩΣΤΑΣ Πανοτόπουλος Αγίας Λαύρας 30, Γουδί.

SHOP SOFTWARE HOUSE Amiga, C64, IBM, Amstrad 6128. ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ προγράμματα στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές!!! Αντικαταβολές παντού. Τηλ. 9426079 - 9427649 Δημήτρης. Ζησιμοπούλου 22 Παλαιό Φάληρο.

AMIGA 500 δρχ. πρόγραμμα + δισκέτα. Τεράστια συλλογή. Στέλνονται αντικαταβολές. Προκαλούμε οποιονδήποτε σε σύγκριση στα καινούρια προγράμματα. 6423274, Σταύρος Σπαγαδώρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310.

AMIGA 500 1,2 1,3 Πωλούνται Παιχνίδια - Utilities από Τεράστια Συλλογή. Τιμές Καταπληκτικές. Δισκέτες μόνο 250 ΔΡΧ. (Δίνουμε και ΚΕΝΕΣ). Συνεχής ανανέωση από ΑΓΓΛΙΑ - ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Στέλνουμε παντού. ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. ΓΙΑΝΝΗΣ 5620754, Απογευματινές ώρες. Γιάννης Σωτηρόπουλος, Κερκύρας 10.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA SOFT ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ πρώτοι από όλους μην ψάχνετε άδικα. NICK SOFT 437267. Αλεξιάδης Νικόλαος, Αμαζόνων 8, Καλαμαριά.

AMIGA SOFTWARE ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ: Αγοράστε τώρα δισκέτες από μας και γεμίστε τες με προγράμματα εντελώς δωρεάν. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΜΟΝΟ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!! Τηλ. 031/235073 6-10 μ.μ. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. Αχειροποιήτου 8.

AMIGA. Το καλύτερο SOFTWARE! ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ. Τιμές Σοκ. Κάθε βδομάδα καινούρια παραλαβή. Προλάβετε!!! Στέλιος 9343047. Σ. Κράλογλου, Αμισσού 26, Ν. Σμύρνη.

AMIGA! Πωλείται συλλογή 1200 προγραμμάτων λόγω αλλαγής υπολογιστού. Ελάτε - Δείτε - διαλέξτε! Επίσης πωλούνται MOUSE PAD. Σάκης τηλ. 3466748 (9-11 π.μ. και 2-4 μ.μ.). Σ. Ξάνθης, Σπύρου Πάτση 84, Βοτανικός.

IBM PC COMPATIBLES SOFTWARE. ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ (παιχνίδια, εφαρμογές, πακέτα, γλώσσες) σε δισκέτα 5 1/4", 3 1/2" και μέσω modem. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΗΛ. 031/235073 6-10 μ.μ., ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. Αχειροποιήτου 8.

1512-1640 PC!!! Πωλούνται ολοκαίνουρια παιχνίδια σε απίθανες τιμές!!! Ένα στα τρία δώρο 100 δρχ. + δισκέτα. Θανάσης 0267 22604. Δίστομο Βοιωτίας ΤΚ. 32005.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Τελευταία Προγράμματα και GAMES. Σε 35 inch και 5 1/4 inch. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. 7754758 και βράδυ 6520061 Κώστας Νικολάου, Αετιδέων 28, Χολαργός.

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΑ προγράμματα 1) ASTROCALC γενέθλιο, πρόοδοι, transit, Solar Lunar returns, Synastry, orbs. 2) Το νέο πακέτο ASTROWORD στα ελληνικά, σας κάνει ανάλυση σύνθεση και πρόβλεψη κείμενα μέχρι 20 σελίδες. ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ. ΗΧΗΤΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133. ΖΩΓΡΑΦΟΥ ΤΗΛ. 7776582.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για IBM-COMPATIBLES σε καταπληκτικές τιμές: KING'S QUEST IV, POLICE I, II, SPACE I,II, LARRY I, II, RAMPAGE, KING OF CHICAGO, STARTREK, GUILD OF THIEVES (με manual) κ.λπ. ΛΕΥΤΕΡΗΣ 3-5 μ.μ. 89.72.225. Λευτέρης Σιγάλας, Βασ. Κωνσταντίνου 74, 166 72 Βάρκιζα, τηλ. 8972225.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

IBM. Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε απίθανες τιμές!!! Θεόδωρος 6522656 - μετά τις 4.00΄. Θ. Αγγελόπουλος, Κύπρου 97.

IBM Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ!! ΝΙΚΟΣ 2237665 μετά τις 4 μ.μ. Δημητριάδης Ν., Πίνδου 46, Αθήνα.

IBM Darkcastle Corruption Train Manhattan 688 Attacksub Joan of Arc Larry 2 Knightsguest 4 Test drive 2 Superbilliard Oneonone 2 τηλ. 031911-082 βράδυ. Παπαργυρίου Γιάννης, Φιλονίκης 32, Θεσ/νίκη.

IBM GAMES: μεγάλη συλλογή από παλιά και καινούργια ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ παιχνίδια μαζί με manuals. Στέλνουμε αντικαταβολές. ΠΡΟΚΟΠΗΣ. Τηλ. (071) 231242. Καθημερινά: 3:00-11:00 μ.μ. Καλτεζιώτης Π., Πέτρου Μπούα 4, Τρίπολη.

IBM SOFTWARE: Επιστημονικά πακέτα, επαγγελματικές εφαρμογές, ολοκληρωμένα προγράμματα γλώσσες και utilities. Μεγάλη συλλογή παιχνιδιών. Όλα τελευταίες versions με manuals 6846710 ΠΕΤΡΟΣ - ΔΗΜΟΣ. Πέτρος Καλτεζιώτης, Τρικάλων 105, Φιλοθέη.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για IBM συμβατούς για EURO PC-OLIVETTI τηλεφωνήστε 911-082. Τεράστια συλλογή και με ταχυδρομείο. Παπαργύρου Γιάννης. Φιλονίκης 32, Θεσ/νίκη.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ μαθήματα PASCAL FORTRAN κ.λπ. από απόφοιτο ΕΛΚΠΕΑ τηλ. 8659488, Αποστόλης.

ΑΠΟΘΗΚΗ Computers προσφέρει σε καταπληκτικές τιμές ATARI 520 STFM & 1040 STFM, AMIGA 500, AMSTRAD 1640, εκτυπωτές CITIZEN και AMSTRAD, F.DISK DRIVES, HARD DISKS. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ATARI 520 STFM 83.000!! I.C.B. 6380411-6399738.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ BROTHER HR5, με ειδικό I/F για σύνδεση με SPECTRUM και MULTIFACE ONE σε καταπληκτικές τιμές!! Τηλ. 8646163 6-8 μ.μ.

MONITOR 1702 μόνο 60.000 δρχ. Επίσης Final Cartridge για Commodore 10000 δρχ. Τηλ. 6826384. Χρήστος απογεύματα.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN LSP 10 σχεδόν αμεταχείριστος. Βασίλης τηλ. 8617333.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ monitor έγχρωμο PRISM ελάχιστα μεταχειρισμένο. High resolution, περιλαμβάνει βύσμα scart για σύνδεση με ATARI, AMIGA ή TV tuner. Ποιότητα αξεπέραστη, τιμή εξωφρενική! Προλάβετε και τηλεφωνήστε τώρα στα 6436255 και 2615278, βραδινές ώρες.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ επέκταση μνήμης 512K για Sinclair QL σε τιμή εξωφρενική. Τηλ. 6436255.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ και πιο σπάνια βιβλία για την Amiga. Συλλογή 7 καταπληκτικών βιβλίων πωλούνται λόγω αλλαγής υπολογιστή: Amiga Basic, Amiga C, Amiga hardware, ROM Kernel, Intuition reference manual, inside Amiga graphics και Amiga DOS, σε καταπληκτικές τιμές. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6436255.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ Computers

☐ Software

☐ Περιφερειακά

☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ



ΒΙΒΛΙΑ

Χαρά μεγάλη για τους Atari users και τους οπαδούς της επιστημονικής φαντασίας αυτό το μήνα. Για τους πρώτους έχουμε ένα βιβλιαράκι που σίγουρα θα έψαχναν για καιρό, ενώ για τους δεύτερους έχουμε καλέσει το ιερό τέρας που ακούει στο όνομα Ισαάκ Ασίμωφ. Μήπως δεν κάναμε καλά;

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Κλειδάριθμος



Έχουμε για παρουσίαση άλλο ένα λεξικό. Το νέο λεξικό είναι παιδί του «Κλειδάριθμου» και πρόκειται για ένα μικρό τόμο με προσεγμένη εμφάνιση, ο οποίος μπορεί να σταθεί άνετα στη βιβλιοθήκη σας, κοντά στους ξενόγλωσσους συνάδελφούς του. Η πρωτότυπη έκδοση στην οποία βασίστηκε ανήκει στο Πανεπιστήμιο Oxford Το πρωτότυπο πάντως φαίνεται να έχει επηρεάσει όχι μόνο την ύλη του βιβλίου, αλλά και την εξωτερική του εμφάνιση. Αντίθετα με τα προηγούμενα λεξικά, που είχαν προσέξει περισσότερο την εύκολη χρήση, το «λεξικό της Πληροφορικής» φαίνεται πιο σοβαρό.

Πάνω από 1000 όροι και έννοιες αναφέρονται στα αγγλικά και «μεταφράζονται» στα ελληνικά μαζί με μια περιγραφή, η οποία μπορεί να είναι από σύντομη έως εκτεταμένη. Hardware, software, όροι που συναντά κανείς στην εκμάθηση των γλωσσών προγραμματισμού αναφέρονται μαζί με τους αντίθετούς τους, καθώς και με αυτούς με τους οποίους συνήθως σχετίζονται. Η δομή του βιβλίου είναι η κλασική: η ύλη χωρίζεται σε αγγλο-ελληνικό και ελληνο-αγγλικό μέρος. Από αυτά το πρώτο ασχολείται με την εξήγηση κάθε όρου και τη σύνδεση του με άλλους, ενώ στο δεύτερο μέρος υπάρχουν οι όροι που έχουν ήδη απαντηθεί πριν. Η δομή αυτή επιτρέπει εύκολη χρήση όταν πρόκειται για ξένες λέξεις. Αλλά στα ελληνικά το πράγμα κάπως μπερδεύεται. Για παράδειγμα, αν θελήσετε να βρείτε τη λέξη «τερματικό», θα χρειαστεί να ανατρέξετε στο ελληνο-αγγλικό μέρος για να βρείτε την αντίστοιχη ξένη λέξη και κατόπιν να ψάξετε στο αγγλοελληνικό τμήμα για την εξήγησή της. Για να είμαστε πάντως ειλικρινείς δε θα πρέπει να υπάρχει πιο πρακτική λύση.

Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρόκειται για το πιο υπεύθυνο βήμα μέχρι τώρα. Τόσο η εγγύηση τσυ εκδοτικού οίκου Oxford, όσο και η καλή «εγχώρια» δουλειά έδωσαν ένα καλό αποτέλεσμα. Σας το συνιστούμε, μαζί με τις ευχές μας για περισσότερους ελληνικούς όρους στην Πληροφορική.

Διατίθεται και από το OMNI SHOP, Σουλτάνη 17.

ATARI ST TECHNICAL REFERENCE GUIDE - AES

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Sheldon Leemon

ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Compute! Books Publication



Δεν μπορούμε να πούμε ότι υπάρχει και μεγάλη ποικιλία στη βιβλιοθήκη των ST. Αν εξαιρέσει κανείς την κλασική σειρά της ABACUS (που εδώ που τα λέμε σίγουρα δεν είναι για αρχάριους), γενικά επικρατεί σκότος. Προσπαθώντας να ανακαλύψουμε και κάτι ακόμα, πέσαμε πάνω στη σειρά των βιβλίων της Compute! Booke (προσέξτε το θαυμαστικό, είναι κι αυτό στο λογότυπο) και αρχίσαμε να είμαστε πιο αισιόδοξοι.

Έχουμε λοιπόν μια ολόκληρη σειρά από βιβλία που εξειδικεύονται σε κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του firmware των ST. Από αυτά διαλέξαμε γι' αυτόν το μήνα έναν εκπρόσωπό τους που ασχολείται με το Application Environment Services, πιο γνωστό σαν AES.

Ίσως να μην ξέρετε τι είναι το AES. Πιθανόν να έχετε ακούσει κάποτε μαζί με μερικές ακόμη μυστήριες λέξεις, όπως VDI ή XBIOS. Μερικές ακόμη λέξεις τις ακούτε πιο συχνά, π.χ. GEM ή TOS. Όλα αυτά αποτελούν τη μητρική γλώσσα του ATARI. Και, όπως συμβαίνει πάντα, αν μιλήσετε σε κάποιον μητρική του γλώσσα, θα σας καταλάβει πολύ καλύτερα.

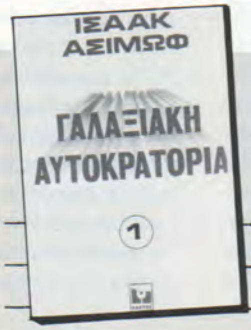
Το ίδιο ισχύει και για τον ST. Αν ρίξουμε μερικές αδιάκριτες ματιές όλο και πιο βαθιά στο firmware, θα παρατηρήσουμε διάφορες «βαθμίδες». Οι βαθμίδες αυτές έχουν αρκετές ομοιότητες με τα γραφεία μιας στρατιωτικής υπηρεσίας: Όσο πιο «ψηλά» βρίσκονται τόσο πιο δύσκολο είναι να έχει κανείς πρόσβαση σε αυτές. Από την άλλη μεριά, όμως, οι δυνατότητες ελέγχου γίνονται όλο και μεγαλύτερες. Στην περίπτωσή μας, το «στρατηγείο» του ST είναι το TOS, τό οποίο χωρίζεται στα BIOS και XBIOS και στις «άκρως απόρρητες» Line A routines. Πιο πάνω έχουμε το GEM, το οποίο χωρίζεται με τη σειρά του στο GEMDOS, VDI και AES. Το ίδιο το AES αποτελείται από πολλά ξεχωριστά τμήματα: έχουμε το kernel, το οποίο

έχει αναλάβει να εκτελεί σε multitasking μορφή ορισμένες λειτουργίες του GEM. Στενός του συνεργάτης είναι το AES Screen Manager, με βασικό καθήκον τη δίκαιη κατανομή του χρόνου επεξεργασίας μεταξύ του GEM και του προγράμματος που τρέχει μια συγκεκριμένη στιγμή. Ο λόγος είναι ότι για να τρέξει ένα πρόγραμμα στον ST πρέπει πρώτα να υπάρχει σωστή συνεργασία με το GEM. Πολύ σημαντικές επίσης είναι και οι AES Libraries. Πρόκειται για το τμήμα εκείνο που επιτρέπει ευκολότερα την πρόσβαση από το χρήστη. Εδώ υπάρχει μια συλλογή από κλήσεις του λειτουργικού που αφορούν σχεδόν τα πάντα: τη δημιουργία menus, τα γραφικά, αρχεία, συσκευές I/O κ.λπ. Το βιβλίο καταφέρνει να μας πείσει ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο δύσκολα όσο φαίνονται, περιγράφοντας σε απλή γλώσσα τα χαρακτηριστικά του AES και χρησιμοποιώντας παραδείγματα όπου χρειάζεται. Η απλή γλώσσα βέβαια είναι η αγγλική, αλλά μπορείτε να μείνετε ήσυχοι, μια και θα συναντήσετε τις πιο κατανοητές προτάσεις που έχετε συναντήσει σε βιβλία τέτοιου είδους.

Οι 326 σελίδες του βιβλίου είναι χωρισμένες σε 8 κεφάλαια και 3 παραρτήματα. Το πρώτο κεφάλαιο είναι εισαγωγικό και περιλαμβάνει γενικές έννοιες, ενώ στα αμέσως επόμενα ξεκινάτε με πρακτικές εφαρμογές πάνω στα παράθυρα. Τα γραφικά του GEM αναλύονται με ιδιαίτερη λεπτομέρεια και ακολουθούν τα Resource files και τα desk accessories, τα οποία όμως μας φάνηκαν κάπως αδικημένα από πλευράς ανάπτυξης. Η βιβλιοθήκη των graphics ρουτίνων είναι κάτι παραπάνω από χρήσιμη. Τα παραρτήματα τέλος που ακολουθούν περιλαμβάνουν έναν κατάλογο των λειτουργιών του AES, κατάλογο των κωδικών του πληκτρολογίου και μερικά resource files που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τα προγράμματα -παραδείγματα του βιβλίου, αν δεν έχετε κάποιον resource file editor.

Οι δυνατότητες όλων των λειτουργιών του AES είναι πολύ περισσότερες από εκείνες που εκμεταλλεύεται ο χρήστης, δουλεύοντας απλά με το GEM ή με οποιαδήποτε γλώσσα ανωτέρου επιπέδου. Αν θέλετε λοιπόν να έχετε συγκεντρωμένη στα δάχτυλά σας την υπολογιστική δύναμη του ST δεν έχετε παρά να διαβάσετε το βιβλίο αυτό. Κατάλληλο για hackers και μη.

Διατίθεται και από το OMNI SHOP, Σουλτάνη 17.



ΓΑΛΑΞΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Ισαάκ Ασίμωφ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Κάκτος

Είναι το βιβλίο που καθιέρωσε το μεγάλο Ισαάκ Ασίμωφ. Είναι η αρχή της μεγάλης τριλογίας «Γαλαξιακή Αυτοκρατορία», η οποία έγινε το αγαπημένο βιβλίο των αναγνωστών επιστημονικής φαντασίας. Την τριλογία αυτή ακολούθησαν αργότερα δύο ακόμη συνέχειες, οι οποίες μάλλον δε δικαίωσαν τη φήμη των προγόνων τους. Από τα πέντε αυτά βιβλία διαλέξαμε το πρώτο της σειράς, το οποίο, παρ' όλο που δεν είναι καινούργιο, παραμένει πάντα κλασικό.

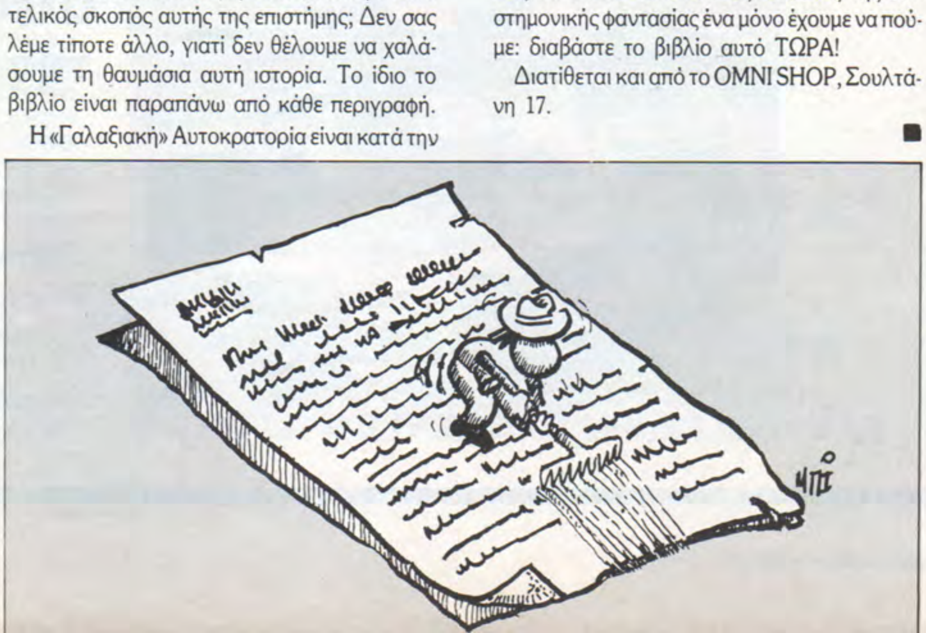
Η ιστορία του έργου εξελίσσεται κάπου στα 15000 μ.Χ, αν και το σύστημα χρονολόγησης που χρησιμοποιείται δεν έχει σαν βάση το σημερινό. Αν θέλετε να πάρετε μια εικόνα της «απόστασης» μεταξύ της εποχής εκείνης και της δικής μας, φτάνει να σας πούμε ότι η Γη έχει τελείως ξεχαστεί και μόνο στις τελετές των κορυφαίων αρχαιολόγων αναφέρεται σαν ο υποθετικός μητρικός πλανήτης του ανθρώπινου γένους. Όλοι σχεδόν οι πλανήτες του γαλαξιακού συστήματος έχουν αποικιστεί και κυβερνώνται ενωμένοι σε μια τεράστια Αυτοκρατορία με έδρα τον Τράντορ, έναν πλανήτη που φιλοξενεί μια μόνο πόλη σαράντα δισεκατομμυρίων κατοίκων. Οι επιστήμες βρίσκονται πια στο ζενίθ της γνώσης, απασχολώντας μια ξεχωριστή κάστα αφιερωμένων επιστημόνων. Κορυφαία επιστήμη θεωρούνται τα μαθηματικά, που μαζί με την κοινωνιολογία και την ψυχολογία έχουν δημιουργήσει έναν ξεχωριστό κλάδο, την ψυχοϊστορία, η οποία βοηθά την πρόβλεψη του μέλλοντος με βάση τα στατιστικά δεδομένα.

Με βάση τα δεδομένα της ψυχοϊστορίας, ένας κορυφαίος μαθηματικός ανακαλύπτει ότι η παρακμή και πτώση της υπερχιλιόχρονης Αυτοκρατορίας προχωρά με γρήγορο ρυθμό, για να ακολουθήσει ένας πνευματικός Μεσαίωνας που θα διαρκέσει δεκάδες χιλιάδες χρόνια. Στην προσπάθειά του να περιορίσει τα χρόνια της αμάθειας και να βοηθήσει την ανθρωπότητα, καλεί από όλα τα σημεία του Γαλαξία μια ομάδα επιστημόνων που θα εργαστούν σε ένα φιλόδοξο σχέδιο: τη συγκέντρωση της γνώσης, πριν την αλλοιώσουν η αμάθεια και η μυθολογία. Εμπόδιο σε όλα αυτά είναι η ίδια η διοίκηση της Αυτοκρατορίας, μια τάξη στενόμυαλων αρχόντων, οι οποίοι θα κατηγορήσουν ανοιχτά το δόκτορα για διάδοση ανατρεπτικών ιδεών. Όμως η ψυχοϊστορία είναι μια επιστήμη που προβλέπει τα πάντα. Θα μπορέσει άραγε να προβλέψει κι αυτά τα γεγονότα; Ποιός είναι ο τελικός σκοπός αυτής της επιστήμης; Δεν σας λέμε τίποτε άλλο, γιατί δεν θέλουμε να χαλάσουμε τη θαυμάσια αυτή ιστορία. Το ίδιο το βιβλίο είναι παραπάνω από κάθε περιγραφή.

Η «Γαλαξιακή» Αυτοκρατορία είναι κατά την προσωπική μου άποψη το πιο «λογικό» παραμύθι απ' όσα έχουν παρουσιαστεί μέχρι τώρα. Αν και ο χώρος που εξελίσσεται δεν έχει καμιά σχέση με τη σημερινή πραγματικότητα, όλα φαίνονται να είναι αλήθεια. Η χρονολογία με τα τέσσερα δεκαδικά ψηφία είναι πολύ πιο πιστευτή σαν εποχή των υπερδιαστημικώνεων κτήσεων από τις χρονολογίες των προηγούμενων βιβλίων και τα πράγματα φαίνονται να έχουν εξελιχθεί σύμφωνα με τους πιο απίθανους κανόνες. Είναι χαρακτηριστική η μαεστρία του Ασίμωφ να περιγράφει και να εξηγεί τα πιο απίθανα πράγματα με τη μεγαλύτερη άνεση και με τα πιο πειστικά επιχειρήματα. Δε σταματά όμως εκεί. Το μεγαλύτερο ενδιαφέρον κρύβεται στην τεχνική του συγγραφέα να ανατρέπει ό,τι έχουμε διαβάσει προηγουμένως, ξεκινώντας την ιστορία κυριολεκτικά από το μηδέν. Περιγραφές περιβάλλοντος και αντικειμένων δε συναντώνται σε μεγάλο βαθμό στο κείμενο, μια και το μεγαλύτερο βάρος δίνεται στην υπόθεση και στη δράση. Θα μπορούσαμε να μιλάμε ώρες για τη «Γαλαξιακή Αυτοκρατορία», αλλά καλύτερα να σας αφήσουμε να ανακαλύψετε μόνοι σας τα υπόλοιπα. Για τους οπαδούς της επιστημονικής φαντασίας ένα μόνο έχουμε να πούμε: διαβάστε το βιβλίο αυτό ΤΩΡΑ!

Διατίθεται και από το OMNI SHOP, Σουλτάνη 17.

■







ΓΡΑΦΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟΝ IBM PC ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Nelson Ford

ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Μ. Γκιούρδας

Πέρασε ο καιρός που οι συμβατοί υπολογιστές χρησιμοποιούσαν στην οθόνη τους χοντροκομμένα γραφικά σε δύο αποχρώσεις του λαχανί. Τα σημερινά PCs έχουν και χρώματα και ωραία γραφικά και προσφέρονται για απίθανες εικόνες, σχεδιαγράμματα και γραφικές παραστάσεις, ακόμα και μέσα από την Basic. Χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε κάποιο πολύπλοκο σχεδιαστικό πακέτο, οι διάφορες εκδόσεις της γλώσσας που κυκλοφορούν περιλαμβάνουν εξελιγμένες εντολές γραφικών. Το μοναδικό ίσως μειονέκτημα των εντολών αυτών είναι ότι είναι σύνθετες και πολλές φορές δυσνόητες και συνοδεύονται από πολλές παραμέτρους, που μειώνουν τη φιλικότητα προς το χρήση (αν και αυξάνουν την αποτελεσματικότητα της εντολής). Έτσι, αν και μπορείτε να κάνετε σχεδόν ό,τι θέλετε, θα πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο για να μάθετε να κάνετε αυτό που θέλετε. Για να μην τα πολυλογούμε, νομίζουμε ότι χρειάζεστε κάποιο βοήθημα. Για παράδειγμα, το βιβλίο του Nelson Ford.

Για να ακριβολογούμε, το «Γραφικά για τον IBM PC» δεν ασχολείται μόνο με το ρεπερτόριο των graphic εντολών της Basic. Στα θέματά του περιλαμβάνονται κεφάλαια εκμάθησης και δημιουργίας διαφόρων τύπων γραφικών, από τα πιο συνηθισμένα μέχρι τα πιο εξειδικευμένα, όπως για παράδειγμα τα business graphics. Ας ξεφυλλίσουμε όμως πρώτα το βιβλίο.

Τα θέματα του βιβλίου είναι χωρισμένα σε εννιά κεφάλαια και φυσικά στο απαραίτητο παράρτημα. Η ύλη ξεκινά με τη θεωρία, συνεχίζει με τις διαθέσιμες εντολές της Basic και συνεχίζει με πιο προχωρημένα θέματα, όπως η τρισδιάστατη απεικόνιση και η παρουσίαση εξειδικευμένων λογαρίθμων. Αξίζει να σημειωθεί ότι υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα σε κάθε κεφάλαιο, με σκοπό να χρησιμεύσουν σαν παραδείγματα για τον αρχάριο χρήστη. Φυσικά, δεν λείπουν και τα σχεδιαγράμματα, τα οποία θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε το σύστημα των συντεταγμένων που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής σας.

Ξεκινάμε με τη θεωρία. Τι θα βρείτε εκεί; Στο πρώτο κεφάλαιο δεν θα δημιουργήσετε ακόμα τα γραφικά των ονείρων σας. Θα μάθετε όμως τις κυριότερες κατηγορίες γραφικών που χρησιμοποιούνται σε υπολογιστές, πού τα συναντάμε και για ποιές περιπτώσεις είναι περισσότερο κατάλληλα. Διαγράμματα δείκτη, διαγράμματα ράβδων, πίτας και όσα ακόμα συναντάτε στα επαγγελματικά πακέτα θα τα συναντήσετε εκεί. Όλα αυτά αναλύονται σε συνδυασμό με τις τεχνικές σκίασης, στις κάρτες γραφικών του PC. Η ευνοούμενη βέβαια του βιβλίου είναι η CGA. Στις επόμενες σελίδες έχουμε την επεξήγηση των εντολών γραφικών της Basic. Έχουμε 3 εντολές, σε καθεμιά από τις οποίες αφιερώνεται μια σελίδα.

Αναφέρονται οι διαθέσιμες μεταβλητές που τις συνοδεύουν, η επεξήγηση της κάθε μεταβλητής και κάποια μικρή ρουτίνα που χρησι-

μοποιεί τις παραπάνω οδηγίες. Η περιγραφή των εντολών δεν είναι επιφανειακή, αλλά προχωρά ακόμα περισσότερο: Ποιά είναι τα αποτελέσματα της χρήσης της και πού χρησιμεύει περισσότερο, έτσι ώστε να τη χρησιμοποιήσετε όσο το δυνατόν καλύτερα.

Το επόμενο κεφάλαιο αναφέρεται στη σχεδίαση γραμμής. Όσο κι αν σας φανεί παράξενο υπάρχει ολόκληρο τμήμα του βιβλίου αφιερωμένο στη σχεδίαση μιας απλής γραμμής, αλλά στην πραγματικότητα περιλαμβάνει μια αναφορά σε όλη την «οργάνωση» της οθόνης. Αυτή η οργάνωση περιλαμβάνει τοποθέτηση της επικεφαλίδας, των αξόνων, των ετικετών των αξόνων και του υπόλοιπου κειμένου. Κατόπιν αναφέρεται στον υπολογισμό της κλίμακας του κάθετου άξονα της οοθόνης και πώς να μετατρέπουμε... χρηματικά ποσά σε συντεταγμένες γραφικών παραστάσεων. Κι έπειτα, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο κύριος Ford, αν ... αντέχετε τη συγκίνηση, θα σχεδιάσετε μια γραμμή από ορισμένα data.

Το επόμενο θέμα είναι περισσότερο ... περιπετειώδες. Εδώ θα έχουμε να κάνουμε με ταυτόχρονη επεξεργασία πολλών μεταβλητών μαζί, για τη δημιουργία διαγραμμάτων με ράβδους (γνωστά και ως bar-charts) και λογαρίθμων. Το πού χρησιμεύουν τα μεν και τα δε θα το μάθετε διαβάζοντας. Το κεφάλαιο αυτό συμπληρώνεται ουσιαστικά στο επόμενο.

Προχωρούμε σιγά σιγά σε πιο εξειδικευμένα «μονοπάτια», όπου εξηγούνται διάφοροι τρόποι καλύτερης παρουσίασης στην οθόνη των ήδη σχηματισμένων γραφικών και κατόπιν εξηγούνται οι τεχνικές δημιουργίας γραφικών σε τρεις διαστάσεις. Τα τρισδιάστατα γραφικά δίνουν πάντα μια πιο «ζωντανή» άποψη αυτού που θέλει να πει ο χρήστης, αλλά δεν παύουν να είναι αρκετά πιο δύσκολα.

Φτάνοντας πια στο τέλος θα δούμε το ανάποδο: πώς θα αποτυπώσουμε τα γραφικά του υπολογιστή μας στο χαρτί. Μη νομίσετε βέβαια ότι αυτό θα γίνει με το χέρι· τι τους έχουμε τους εκτυπωτές; Εδώ εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο οι printers «καταλαμβάνουν» τη λειτουργία του screen dump, χρησιμοποιώντας είτε mode γραφικών είτε ASCII χαρακτήρες. Και τελειώνουμε με την πιο δύσκολη εφαρμογή: τη διαγράμμιση διαγράμματος στρωμάτων, κάτι που εγώ τουλάχιστον πείστηκα ότι θέλει αρκετό διάβασμα. Όσο για τα παραρτήματα, περιλαμβάνουν τρία προγράμματα (Ανάλυσης απεικονίσεων, Ψηφιακού σχεδιαστή και Σχεδίασης) και δύο απλές ρουτίνες πλάγιων χαρακτήρων (italics) και για τη μυστηριώδη διαγράμμιση ενός διαγράμματος στρωμάτων που αναφέραμε και πιο πριν. Πώς σας φαίνεται; Σαν θέμα το βιβλίο αυτό είναι αρκετά πρωτότυπο. Πολλά βιβλία υπάρχουν για γραφικά, αλλά ελάχιστα



είναι αφιερωμένα στους συμβατούς υπολογιστές. Τα θέματα που καλύπτει τα καλύπτει με μεγάλη δόση χιούμορ, κάτι που χρειάζεται σίγουρα και μας έκανε καλή εντύπωση. Όταν όμως χρειάζεται σοβαρότητα, τότε το βιβλίο δίνει όλον τον καλό εαυτό του, προσπαθώντας να σας μεταμορφώσει από απλούς ερασιτέχνες των γραφικών σε έμπειρους των computer graphics. Το αν θα το κατορθώσει θα το διαπιστώσετε εσείς. Διατίθεται και από το OMNI Shop, Σουλτάνη 17, τηλ. 3601761.

■

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΞΥΛΟ

ΤΟΥ RAY BRADBURY
ΑΠΟΔΟΣΗ: Α. ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ

«Κάθισε παιδί μου», είπε ο Αξιωματικός.

«Ευχαριστώ, κύριε», έκανε ο νεαρός και κάθισε.

«Ακούω διάφορα πράγματα για σένα». Ο Αξιωματικός είχε πάρει το γλυκό του ύφος. «Όχι τίποτα το ιδιαίτερο, φυσικά. Απλώς ότι είσαι κάπως νευρικός, ότι δεν έχεις προσαρμοστεί ακόμα εντελώς... Τέτοια πράγματα... Τα ακούω αρκετούς μήνες τώρα και σκέφτηκα να σε φωνάξω να το συζητήσουμε. Μήπως δεν σ' αρέσει αυτό που κάνεις και θέλεις να σου αλλάξουμε θέση; Ή, μήπως, θέλεις μετάθεση; Μπορούμε να σε στείλουμε στο εξωτερικό, σε κάποιο άλλο Μέτωπο Επιχειρήσεων, αν το θέλεις. Πες μου, είναι η θέση γραφείου που σ' ενοχλεί; Μήπως θα προτιμούσες να είσαι σε μάχιμη μονάδα;»

«Όχι, δεν νομίζω», είπε ο νεαρός λοχίας.

«Τότε τι είναι αυτό που σ' απασχολεί;»

Ο λοχίας ανασήκωσε τους ώμους του, αποφεύγοντας να τον κοιτάξει. «Να, σκέφτομαι ότι μου αρέσει η ειρήνη. Θα ήθελα να ζήσω ειρηνικά. Να μάθω ότι αυτή τη νύχτα, με κάποιο μαγικό τρόπο, όλα τα όπλα του κόσμου σάπισαν από σκουριά, όλες οι βόμβες αχρηστεύτηκαν από κάτι, ότι τα θωρακισμένα οχήματα ξαφνικά βούλιαξαν σαν προϊστορικά τέρατα, σε δρόμους που έγιναν - με κάποιο τρόπο - ποτάμια υγρής ασφάλτου. Αυτό νομίζω πως θα 'θελα».

«Ε, βέβαια, αυτό θα το θέλαμε όλοι», είπε ο Αξιωματικός. «Αλλά δεν είναι της ώρας αυτοί οι ιδεαλιστικοί οραματισμοί. Ας γίνουμε πιο πρακτικοί. Πες μου, πού θέλεις να σε στείλουμε; Έχεις επιλογές - στο Δυτικό ή στο Βόρειο Μέτωπο». Ο Αξιωματικός έδειξε με το δάχτυλο πάνω στο ροζ χάρτη, που ήταν ανοιγμένος στο γραφείο του.

Αλλά ο λοχίας έκανε σαν να μην τον άκουγε. Κοίταζε τα χέρια του, λες και μιλούσε σ' αυτά, μια τις παλάμες και μια τα νύχια: «Αναρωτιέμαι, τι θα κάνατε εσείς, οι Αξιωματικοί, τι θα κάναμε όλοι μας, τι θα 'κανε όλος ο κόσμος, αν ξυπνούσαμε αύριο και βρίσκαμε όλα τα όπλα της γης σκουριασμένα;»

Ο Αξιωματικός κατάλαβε ότι έπρεπε να χειριστεί την κατάσταση με προσοχή. Προσπάθησε να δείξει το πιο ήρεμο χαμόγελό του: «Ενδιαφέρουσα ερώτηση. Μάλιστα. Μ' αρέσει να συζητάω τέτοιες θεωρίες. Η απάντηση που μου 'ρχεται στο μυαλό είναι ότι θα επικρατούσε μαζικός πανικός. Η κάθε χώρα θα σκεφτόταν ότι είναι η μόνη που έμεινε άοπλη στον κόσμο και θα υποψιαζόταν τον εχθρό της για την κατάσταση. Στη συνέχεια θα είχαμε αυτοκτονίες, κραχ στα χρηματιστήρια, εκατομμύρια προσωπικές καταστροφές...»

«Συμφωνώ για το κατ' αρχήν. Αλλά μετά;», ρώτησε ο λοχίας. «Αφού θα καταλάβαιναν ότι αυτή πια είναι η πραγματικότητα, ότι όλος ο κόσμος έχει μείνει άοπλος και, άρα, ότι κανείς δεν έχει να φοβάται, ότι αυτή είναι η ευκαιρία για ένα νέο ξεκίνημα, τι θα γινόταν;»

«Θα ξαναοπλίζονταν όσο πιο γρήγορα μπορούσαν».

«Κι αν δεν μπορούσαν;»

«Τότε θα έπεφταν ο ένας στον άλλο να χτυπηθούν με γροθιές, στη χειρότερη περίπτωση. Στρατιές ανθρώπων με σιδερογροθιές θα μαζεύονταν στα σύνορά τους. Ακόμα κι αν τους έπαιρνες τις σιδερογροθιές, θα χρησιμοποιούσαν τα νύχια και τα δόντια τους. Κι αν τους έκοβες χέρια και πόδια, θα έφτυναν ο ένας τον άλλο. Κι αν τους έκοβες τις γλώσσες και τους φίμωνες, θα ηλέκτριζαν τον αέρα με το καθαρό μίσος που θα ακτινοβολούσαν, τόσο που δεν θα 'μενε ούτε κουνούπι ζωντανό».

«Δηλαδή δεν πιστεύετε ότι θα βγει κάτι καλό απ' αυτή την κατάσταση;»

«Και βέβαια όχι. Θα 'ταν σαν να έβγαζες το καύκαλο από μία χελώνα - ο κόσμος θα έφτανε στο τέλος του από το σοκ».

Ο νεαρός κούνησε το κεφάλι του δύσπιστα: «Μήπως αυτή η θέση που παίρνετε είναι εκείνη που σας βολεύει; Μήπως λέτε ψέμματα σε μένα και στον ίδιο σας τον εαυτό, επειδή η παρούσα κατάσταση σας συμφέρει, εξασφαλίζοντάς σας μια καλοπληρωμένη δουλειά;».

«Ας πούμε ότι εκφράζομαι με ενενήντα τα εκατό κυνισμό και δέκα τα εκατό ορθολογική εκτίμηση της κατάστασης. Ξέχνα, λοιπόν, αυτό το σκούριασμά σου και προσγειώσου».

Ο λοχίας τινάχτηκε: «Πώς ξέρετε πως το έχω;», ρώτησε.

«Ποιό έχεις;»

«Το Σκούριασμα, φυσικά».

«Τι είναι αυτά που μου ξεφουρνίζεις;»

«Ξέρετε, μπορώ να το πετύχω. Μπορώ να ξεκινήσω το Σκούριασμα από απόψε, αν το θελήσω».

Ο Αξιωματικός γέλασε: «Αστειεύεσαι, βλέπω».

«Καθόλου. Έτσι κι αλλιώς, σκόπευα να έρθω να σας μιλήσω, οπότε χάρηκα που με φωνάξατε πρώτος εσείς. Είναι μία εφεύρεση που δούλευα από χρόνια, ένα παλιό μου όνειρο. Έχει να κάνει με την ατομική δομή ορισμένων υλικών. Αν τη μελετήσετε, θα βρείτε ότι η διάταξη των ατόμων, στα κράματα που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή εξοπλισμών, έχει ιδιαίτερα, ξεχωριστά χαρακτηριστικά. Έτσι, ξεκίνησα να ψάχνω για κάποιο παράγοντα που θα μπορούσε να διαταράξει αυτή τη διάταξη. Και δεν ήταν κάτι τελείως ξένο για μένα, αφού, όπως θα ξέρετε, έχω κάνει μεταπτυχιακές σπουδές στη Φυσική Στερεού και στην Κρυσταλλοδομή. Η βασική μου ιδέα ήταν ότι υπάρχει διαρκώς στον αέρα ένας παράγοντας που προκαλεί τη σκουριά - οι υδρατμοί, οπότε έπρεπε να ψάξω απλώς για ένα τρόπο να τον ενεργοποιήσω έτσι, ώστε να προκαλέσει την κατάρρευση της

κρυσταλλικής δομής του χάλυβα. Δεν θα ήθελα, βέβαια, να μπορεί να δράσει σε όλα τα μέταλλα, μιας και ο πολιτισμός μας βασίζεται στη χρήση των μετάλλων. Ούτε καν σε όλα τα κράματα χάλυβα, αν δεν ήθελα να δω να γκρεμίζονται τα σπίτια σαν τραπουλόχαρτα. Το μόνο που ήθελα ήταν να εξαλείψω από τον πλανήτη μας τα όπλα και τις βόμβες, τα τανκς, τα στρατιωτικά αεροπλάνα και τα καράβια. Η εφεύρεσή μου μπορεί, βέβαια, αν το θελήσω, να δράσει και στο χαλκό ή στο αλουμίνιο. Πάντως, τώρα έχει ρυθμιστεί για το χάλυβα που χρησιμοποιεί η πολεμική βιομηχανία. Το μόνο που έχω να κάνω είναι να πλησιάσω σε όλα αυτά τα όπλα. Αυτόματα θα καταστραφούν».

Ο Αξιωματικός είχε σκύψει πάνω από το γραφείο του και κοίταζε έντονα το λοχία: «Μπορώ να σου κάνω μία ερώτηση;»

«Ασφαλώς».

«Θεωρείς τον εαυτό σου κάτι σαν Χριστό;»

«Δεν μπορώ να πω ότι τον θεωρώ. Αλλά πολλές φορές σκέφτηκα ότι ο Θεός υπήρξε αρκετά καλός μαζί μου, αφήνοντάς με να βρω αυτό που έψαχνα - αν είναι αυτό που εννοείτε».

Ο Αξιωματικός άνοιξε την τσέπη του σακακιού του και έβγαλε την ακριβή πένα του, φτιαγμένη από ένα καλοδουλεμένο κάλυκα σφαίρας. Έσκυψε κι άρχισε να συμπληρώνει ένα έντυπο. «Θα σε παρακαλέσω να πας με αυτό το χαρτί στο δόκτορα Μάθιους τ' απόγευμα, για ένα πλήρες τσεκ-απ. Δεν πιστεύω, βέβαια, ότι πρόκειται για κάτι σοβαρό, αλλά... δεν νομίζεις κι εσύ ότι καλό θα ήταν να σε εξετάσει;»

«Δεν με πιστεύετε, λοιπόν, σχετικά με τη μηχανή μου», είπε ο λοχίας. «Κι όμως, σας διαβεβαιώνω ότι την έχω. Είναι τόσο μικρή που μπορεί να χωρέσει ακόμα και σ' αυτό το πακέτο τα τσιγάρα. Η εμβέλειά της είναι κάπου εννιακόσια μίλια. Θα μπορούσα να γυρίσω τη χώρα μέσα σε λίγες μέρες, έχοντάς τη ρυθμισμένη κατάλληλα. Τα άλλα κράτη δεν θα μπορούσαν να μας πειράξουν, αφού, με το που θα πλησίαζαν οι δυνάμεις τους εδώ, θα πάθαιναν το ίδιο. Μετά θα μπορούσα να πάρω το πρώτο αεροπλάνο για την Ευρώπη. Μέσα σ' ένα μήνα από σήμερα, ο κόσμος θα είχε οριστικά απαλλαγεί από τον πόλεμο για πάντα. Δεν ξέρω πώς κατάφερα να φτιάξω τη μηχανή μου - θεωρητικά δεν έχει πιθανότητες λειτουργίας. Αλλά και η ατομική βόμβα δεν είχε πιθανότητες λειτουργίας, σύμφωνα με τις θεωρίες της προατομικής εποχής. Τέλος πάντων, δεν έχει σημασία. Περίμενα κοντά ένα μήνα, σκεπτόμενος ξανά και ξανά τις συνέπειες. Ανησυχούσα για το τι θα επακολουθούσε το ξεγύμνωμα του κόσμου από το καβούκι των όπλων του, εξετάζοντας το ενδεχόμενο να γίνουν τα πράγματα όπως μου είπατε πριν από λίγο. Αλλά τώρα πια το αποφάσισα. Η συζήτησή μας με βοήθησε να ξεκαθαρίσω τις σκέψεις μου: Κανείς δεν πίστευε κάποτε ότι ο άνθρωπος θα μπορούσε να πετάξει με μηχανικά μέσα, κανείς δεν πίστευε στη διάσπαση του ατόμου και κανείς, σήμερα, δεν πιστεύει στην Ειρήνη. Αλλά θα μπορέσει να γίνει».

«Καλά, καλά... Θα πας, όμως, στο δρ Μάθιους;», έκανε ανυπόμονα ο Αξιωματικός.

Ο λοχίας σηκώθηκε. «Δηλαδή δεν θα με μεταθέσετε σε άλλη μονάδα;»

«Όχι αμέσως - όχι, άλλαξα γνώμη. Ο δρ Μάθιους είναι που θα πρέπει ν' αποφασίσει».

«Τότε, πήρα εγώ μιαν απόφαση», είπε ο νεαρός. «Έτσι κι αλλιώς, έχω ένα φύλλο αδείας στην τσέπη μου, οπότε σε λίγα λεπτά θα είμαι εκτός μονάδας. Ευχαριστώ που μου παραχωρήσατε λίγο από τον πολύτιμο χρόνο σας, κύριε».

«Κοίτα δω, λοχία, δεν είναι ανάγκη να δραματοποιείς τόσο τα πράγματα. Δεν χρειάζεται να φύγεις - κανείς δεν πρόκειται να σε πειράξει εδώ».

«Ασφαλώς όχι, κύριε. Κι αυτό γιατί κανείς δεν θα με πίστευε. Αντίο σας». Άνοιξε την πόρτα και βγήκε.

Ο Αξιωματικός έμεινε για λίγο να κοιτάζει την κλειστή πόρτα. Αναστέναξε. Πέρασε κουρασμένα τις παλάμες του πάνω απ' τα μάτια του. Το τηλέφωνο που ήταν δίπλα του άρχισε να χτυπάει. Σήκωσε το ακουστικό δύσθυμα.

«Εμπρός... Έλα, γιατρέ - ό,τι θα σ' έπαιρνα εγώ». Παύση. «Ναι, σκόπευα να στον στείλω. Δεν μου λες - είναι φρόνιμο να τον αφήνουμε να κυκλοφορεί ελεύθερα; Θέλω να πω... δεν υπάρχει φόβος να γίνει επικίνδυνος;». Παύση. «Αφού το λες εσύ, γιατρέ. Ναι, φαίνεται ότι χρειάζεται ξεκούραση - ίσως μια μεγάλη άδεια. Ο κακομοίρης... έχει μια μάλλον ενδιαφέρουσα φαντασίωση». Παύση. «Ναι, κάτι τέτοιο. Κρίμα, φυσικά, αλλά - φαντάζομαι - ο καθένας θα μπορούσε να το πάθει μετά από δεκάξι χρόνια πόλεμο»

Από την άλλη άκρη ο συνομιλητής του κάτι του έλεγε. Ο Αξιωματικός άκουγε και κουνούσε το κεφάλι του συγκατανευτικά. «Να το σημειώσω, γιατρέ. Μισό λεπτό». Άπλωσε να πιάσει την πένα του. «Κάπου εδώ είχα την πένα μου πριν από λίγο. Μισό λεπτό». Ακούστηκε το ακουστικό στο γραφείο και άρχισε να ψάχνει στα συρτάρια του. Ξαναψαχούλεψε την τσέπη του. Ξαφνικά πάγωσε. Μετά, αργά-αργά, έβαλε το χέρι στην τσέπη, δείκτη και αντίχειρα, και έβγαλε έξω κάτι σαν σκόνη. Την άφησε στο γραφείο του: Ήταν ψιλή-ψιλή σκόνη κιτρινωπής σκουριάς.

Την κοίταξε μουδιασμένα για λίγη ώρα. Μετά ξανασήκωσε το ακουστικό. «Μάθιους», είπε λαχανιασμένα «κλείσε τη γραμμή γρήγορα!». Ακούστηκε το «κλικ» της γραμμής που κλείνει και άρχισε να παίρνει με σπασμωδικές κινήσεις ένα άλλο νούμερο. «Ναι, Πύλη εκεί; Ακούστε. Σε λίγη ώρα θα περάσει από εκεί κάποιος, τον ξέρετε, ο λοχίας Χόλλις. Σταματήστε τον, πυροβολήστε τον, σκοτώστε τον, αν χρειαστεί, χωρίς περιστροφές. Σκοτώστε το, το κάθαρμα, μ' ακούτε; Είναι διαταγή - σκοτώστε τον!»

«Μα, κύριε...», ψέλλισε μια αναστατωμένη φωνή από την άλλη άκρη ... «δεν μπορώ... δεν γίνεται...»

«Τι σημαίνει 'δεν μπορείς', διάολε; Είναι διαταγή, σου λέω!»

«Αλλά, κύριε, ξέρετε...». Η φωνή έσβησε ξεψυχισμένα. Ακουγόταν πια μόνο η δυνατή ανάσα του φρουρού που πρόδινε πανικό.

«Κοίτα, σου επαναλαμβάνω τη διαταγή: Σήκωσε το όπλο σου και έχε το έτοιμο!»

«Δεν μπορώ να πυροβολήσω κανένα!», ψέλλισε ο φρουρός.

Ο Αξιωματικός έγειρε πίσω στην καρέκλα του, με βλέμμα απλανές. Εκεί έξω - δεν χρειαζόταν να κοιτάξει, ούτε να του το πει κανένας - τα υπόστεγα των αεροπλάνων σωριάζονταν σε ένα βουνό κοκκινωπής σκουριάς και τα αεροπλάνα σάπιζαν και κατέρρεαν. Τα τανκς βούλιαζαν στη μαλακή άσφαλτο σαν δεινόσαυροι (κάπως έτσι δεν το είχε πει ο νεαρός;), τα φορτηγά εξαφανίζονταν σε ένα σύννεφο σκουριάς και οι οδηγοί βρίσκονταν καθισμένοι στους δρόμους έκπληκτοι, βλέποντας τις ρόδες να συνεχίζουν να κυλάνε μόνες τους...

«Κύριε...», έκανε ο φρουρός, που προφανώς τα έβλεπε όλα αυτά από τη θέση του. «Θεέ μου!»

«Άκου!», ούρλιαξε ο Αξιωματικός. «Κυνήγησέ τον, πιάστον με τα χέρια σου, δάγκωσέ τον, βάρα τον με χέρια και με πόδια, σκότωσέ τον αν θέλεις, αλλά σταμάτα τον! Έρχομαι αμέσως!» Βρόντησε το ακουστικό.

Από ένστικτο άνοιξε το κάτω-κάτω συρτάρι του γραφείου του, που έβαζε το υπηρεσιακό του περίστροφο. Η δερμάτινη θήκη του φούσκωνε από ένα βουναλάκι καφετιάς σκόνης. Βλαστήμησε και σηκώθηκε.

Πηγαίνοντας τρέχοντας προς την πόρτα, άρπαξε μια καρέκλα. Ξύλο, σκέφτηκε. Όμορφο, παλιομοδίτικο ξύλο. Τη χτύπησε μια-δυο φορές στον τοίχο, μέχρι να σπάσει. Μετά άρπαξε ένα από τα πόδια της, το έσφιξε γερά στη χούφτα του, με κόκκινο από οργή πρόσωπο κοντανασαίνοντας και ρουθουνίζοντας. Το δοκίμασε χτυπώντας το στην παλάμη του και σιγουρεύτηκε ότι είναι γερό. «Αυτό είναι, μα το Χριστό!» Και τώρα θα τα πούμε οι δυο μας!», ούρλιαξε.

Χύμηξε έξω, φωνάζοντας και βροντώντας την πόρτα πίσω του. ■

PIXEL / High-Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!



ΤΟ ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Ποιά είναι η πιο αντιπαθητική και απάνθρωπη οικιακή συσκευή που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα; Μα φυσικά το ... ξυπνητήρι! Αν λοιπόν έχετε ξοδέψει όλες τις οικονομίες σας χτυπώντας στον τοίχο ένα ξυπνητήρι την ημέρα, τότε τρέξτε και αγοράστε το ρολόι-μπάλα του PIXEL. Κι όταν χτυπήσει το πρωί, πετάξτε το με όλη σας τη δύναμη στο πάτωμα, γιατί μόνο έτσι σταματαει!

Βρίσκεται μέσα σε μπάλες μπάσκετ και τέννις, ειδικά για φιλάθλους ... υπναράδες!



PIXEL DATA BANK

Δεν θα αφήσουμε βέβαια τους οπαδούς των data banks χωρίς κάποιο μοντελάκι. Το νέο ψηφιακό ευρετήριο της Boutique είναι το SL Card 800, με νέο πιο εύχρηστο πληκτρολόγιο, με οθόνη 20 χαρακτήρων, ικανότητα αποθήκευσης 8000 γραμμάτων ή ψηφίων και με δυνατότητες για κωδικούς ασφαλείας, αυτόματη ταξινόμηση στοιχείων, ρολόι, ημερολόγιο και calculator. Για τους χρήστες κάποιου συμβατού, κάτι ακόμα: Το SL 800 επιτρέπει την επικοινωνία με PCs για ανταλλαγή δεδομένων.

Σίγουρα δεν χρειάζεστε τίποτε καλύτερο.



AM/FM PIXEL RADIO

Η ελεύθερη ραδιοφωνία στην τσέπη σας.

Ένας πανίσχυρος δέκτης ραδιοφωνικού σήματος που σας ακολουθεί παντού.

Τα κύματα FM και AM δεν έχουν να σας κρύψουν κανένα μυστικό. Με το πολύ όμορφο αυτό ραδιοφωνάκι μπορείτε ανά πάσα στιγμή ν' ακούτε στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας σταθμό - οπουδήποτε. Φυσικά, απαλλάσσεστε απ' τις σκοτούρες της συχνής αλλαγής μπαταριών, αφού το ραδιοφωνάκι λειτουργεί με ηλιακή ενέργεια.



ΖΟΥΛΗΞΤΕ ΤΑ! ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ!

Έχετε νεύρα! Πολλά νεύρα! Και θέλετε κάπου να ξεσπάσετε ... η απλά θέλετε να διασκεδάσετε ζουλώντας τα, πατώντας τα και βλέποντάς τα να γίνονται σε λίγο όπως πρώτα!

Επιτρέψτε μας να σας συστήσουμε τον κύριο και την κυρία Ζουληχτίδου, τα δύο PIXELοκουκλάκια μας, φτιαγμένα από την πιο τρελή ύλη. Χτυπήστε τα, λιώστε τα, αλλά προπαντός ... χαρίστε τα!



Κονσολα PIXEL

Μόνο για computerized D.Js. Στα party του '50 και του '60, υπήρχε ένα φορητό πικάπ και πολλοί μικροί δίσκοι... αλλά στα party του 2000 θα υπάρχει ο super μίκτης του PIXEL, ένα μηχάνημα στα σύνορα του σημερινού high-tech!

Ενσωματωμένο μικρόφωνο, κασετόφωνο, ψηφιακό ταμπλώ ελέγχου, μίξη μουσικής, φωνής και τρελών computerized εφέ, από ειδικό κύκλωμα ήχου, σε μια πολύχρωμη καταπληκτική εμφάνιση! Αν θέλετε ένα party... επιστημονικής φαντασίας.



ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Από την κονσόλα ελέγχου του διαστημοπλοίου Star Trek κατορθώσαμε να κλέψουμε αυτή τη συσκευή: Είναι ραδιόφωνο AM-FM, είναι digital ρολόι-ξυπνητήρι, είναι πορτατίφ και παίρνει τρία διαφορετικά σχήματα. Βρίσκεται στο σύνορο αυτού που ονομάζουμε «μοντέρνα γραμμή» στο δωμάτιό σας.

Κάντε όλα τα κομοδίνα να ζηλέψουν ... χαρίστε ή ζητήστε να σας χαρίσουν το πορτατίφ του αύριο!

Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο_______ με το ποσό των 1.400 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο_______ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

AMSTRAD ΧΙΛΙΕΣ & ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο AMSTRAD χίλιες και μία δυνατότητες.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο_______ με το ποσό των 1.800 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο_______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

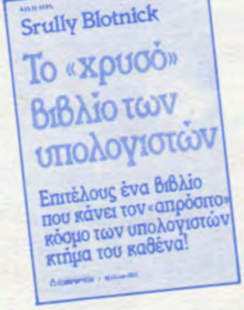
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο_______ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο_______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

Skweek

Και... κερδίστε 20 κουκλάκια από τη Loriciels

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Το Skweek είναι ένα απ' τα πιο εθιστικά platform games που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό. Βοηθάτε τους κατοίκους της χώρας Skweek ν' απελευθερωθούν απ' την τυραννική κατοχή των Pitarks, βάφοντας τη χώρα τους ροζ. Τι τα θέλετε· τα τυραννικά καθεστώτα ποτέ δεν στέριωσαν.

Το παιχνίδι έχει 99 πίστες, τις οποίες πρέπει και να βάψετε. Βέβαια, θα πρέπει να κατατροπώσετε τους Pitarks, στους οποίους δεν αρέσει και πολύ το ροζ. Ξέρω όμως ότι θα τα καταφέρετε στα σίγουρα. Πάρτε τα bonus, βάψτε τις πίστες και τελειώσατε. Ξέρω, ακούγεται απλό, αλλά δεν είναι.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Το κουπόνι που βρίσκεται στο κάτω μέρος της σελίδας το βλέπετε. Έχει επάνω του γραμμένη τη διεύθυνσή μας. Σημειώστε μ' ένα Χ ποιά απάντηση πιστεύετε πως είναι σωστή για κάθε ερώτηση, κόψτε το κουπόνι και στείλτε το στο Pixel. Φροντίστε μόνο να το κάνετε πριν τις 20 Ιουνίου.

Το τι θ' αποφασίσει η τύχη για τους νικητές θα το μάθετε μέσα απ' τη στήλη Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια... Όσο για τα δώρα, μπορείτε να έρθετε σ' επαφή με την Greek Software (Πριγκιποννήσων 28, τηλ. 6443759), έχοντας μαζί σας την πρωτότυπη δισκέτα ή κασέτα του παιχνιδιού.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ζωντανεύουν απόλυτα το χαρακτήρα που οδηγείτε στο Skweek. 20 φοβερά πορτοκαλιά κουκλάκια ειδικής κατασκευής, τα οποία χάρη στο ειδικό κενό αέρος που έχουν, σφυρίζουν αν τα πιέσετε. Είναι ιδανικά στο να τρομάζουν τον αδελφό σας όταν παίζει το αγαπημένο του shoot' em up. Επίσης είναι ειδικά κατασκευασμένα ώστε ν' αντέχουν στις υψηλές θερμοκρασίες και ραδιοακτινοβολίες του monitor, για να μπορείτε να το ακουμπήσετε επάνω τους. Αφήστε που έχουν ειδική επίδραση επάνω στα κακά πνεύματα των adventures και στα εχθρικά sprites των shoot' em ups.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή)

Οι ερωτήσεις του Διαγωνισμού των Gamers

1) Πόσα τερατάκια χρειάζεται να «παγώσετε», για να περάσετε στην επόμενη πίστα;
α) ☐ 3 β) ☐ 6 γ) ☐ 9

2) Πόσα διαφορετικά fire bonus υπάρχουν στο παιχνίδι;
α) ☐ 2 β) ☐ 5 γ) ☐ 7 δ) ☐ Κανένα

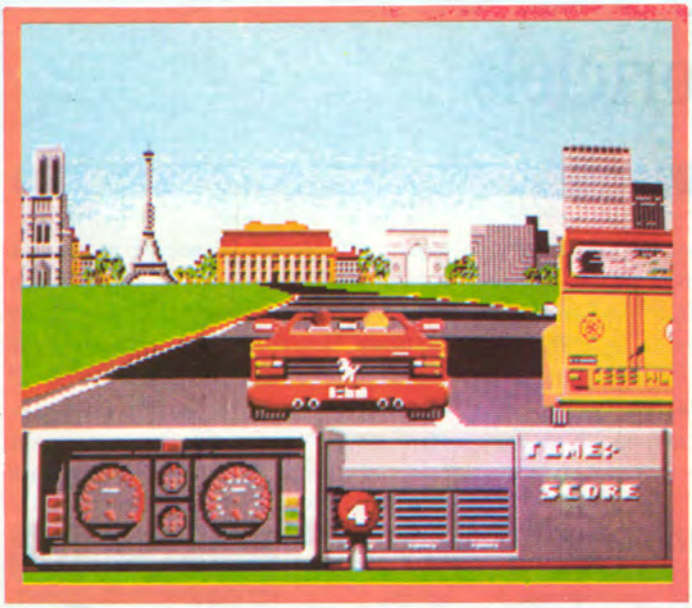
3) Με ποιόν απ' τους παρακάτω έχει μεγαλύτερη σχέση ο Skweek?
α) ☐ Ροζ Πάνθηρας β) ☐ Μπαγκς Μπάνυ γ) ☐ Ρότζερ Ράμπιτ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ______ ΗΛΙΚΙΑ: ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ______
______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση: για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

OUT RUN EUROPA



Πριν από δέκα μήνες, η U.S. Gold είχε σπάσει τα ρεκόρ στις τιμές των coin-op licences, με το Out Run. Τρεις μήνες αργότερα, κυκλοφόρησε το παιχνίδι, με αρκετή εμπορική επιτυχία.

Μια και υπήρχε όμως το licence, σκέφτηκαν στην U.S. Gold ότι θα ήταν μια καλή ιδέα να το ξαναχρησιμοποιήσουν. Και αυτό ακριβώς έκαναν.

Όπως δηλώνει και ο τίτλος του, το Out Run Europa δεν διαδραματίζεται πλέον στην Καλιφόρνια, αλλά στην Ευρώπη. Έτσι, θα περνάτε από διάφορες χώρες: Γαλλία, Γερμανία, Ιταλία, Αγγλία, Ελβετία. Κάθε χώρα είναι μια αρκετά καλή δικαιολογία, για διαφορετικά σκηνικά στα πλαϊνά του δρόμου, όπως η αψίδα του Θριάμβου στη Γαλλία, ο κεκλιμένος πύργος της Πίζας στην Ιταλία και το Big Ben στην Αγγλία. Αλλά οι χώρες δεν θα έχουν μόνο αυτή τη διαφορά: ο καιρός θα είναι διαφορετικός, π.χ. στην Αγγλία θα βρέχει (πώς το σκέφτηκαν αυτό πάλι), στην Ελβετία θα χιονίζει, και όλα αυτά έχουν επίπτωση στην οδήγησή σας. Τέλος, σε κάθε χώρα θα υπάρχουν και διαφορετικά αυτοκίνητα στο δρόμο π.χ. 2CV στη Γαλλία, Πόρσε στη Γερμανία και σκαραβαίοι στην Ελβετία. Εσείς, φυσικά, θα οδηγείτε τη γνωστή σας Testarossa.

Το παιχνίδι θα έχει, σύμφωνα με την U.S. Gold, καλύτερα γραφικά, καλύτερο ήχο, καλύτερο gameplay, καλύτερο animation, κ.τ.λ. και γενικά θα είναι καλύτερο από τον προκάτοχό του. Θα περιλαμβάνει επίσης και διάφορα ευχάριστα στοιχεία, όπως έλεγχο διαβατηρίων στα σύνορα.

THE REAL GHOSTBUSTERS

Έχετε κάθε δικαίωμα να αισθάνεστε ότι σας κορόιδεψαν. Έχουν περάσει τέσσερα χρόνια και - όλο αυτό το χρονικό διάστημα - μας άφησαν να πιστεύουμε ότι παίζαμε Ghostbusters. Και τώρα μας λένε ότι μόλις τώρα βγάζουν τους πραγματικούς Ghostbusters. Δηλαδή τι ήταν οι προηγούμενοι;

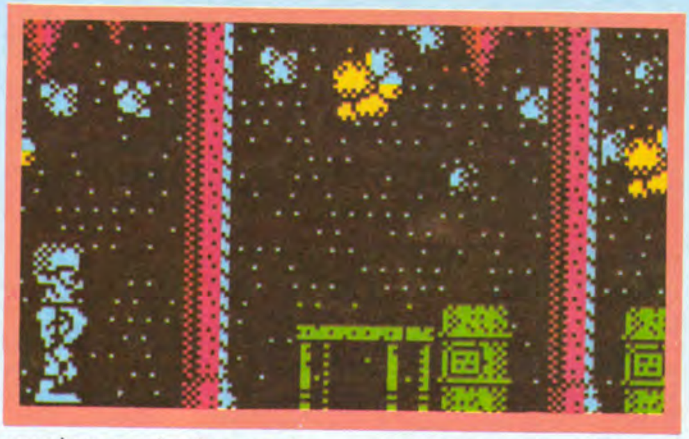
Τέλος πάντων, ας περάσουμε στο παιχνίδι. Όπως είναι προφανές, θα έχετε να κάνετε με φαντάσματα. Τα φαντάσματα αυτά είχαν μάλιστα το θράσος να απαγάγουν δύο συντρόφους σας. Εσείς πρέπει, φυσικά, να τους σώσετε.

Το παιχνίδι είναι ένα shoot'em up, που σκρολάρει προς τέσσερις διευθύνσεις, και διαθέτει φαντάσματα που έρχονται απ' όλες τις κατευθύνσεις. Εσείς, για να τα εξοντώσετε, έχετε στη διάθεσή σας δύο τύπους όπλων: ένα συνηθισμένο όπλο (πώς άραγε σκοτώνονται μ' αυτό τα φαντάσματα;) και μια ακτίνα πλάσματος (έτσι μπράβο), την οποία όμως πρέπει να χρησιμοποιείτε με εξαιρετική φειδώ, γιατί έχει την κακή συνήθεια να τελειώνει γρήγορα. Μια καλή συμβουλή είναι να τη φυλάτε για το τέλος κάθε level, γιατί εκεί σας περιμένει (ποιός άλλος από τον γνώριμό σας) ο μεγάλος κακός αυτοπροσώπως, που, απ' ό,τι λένε, θα είναι πολύ κακός και θα γεμίζει πάνω από τη μισή οθόνη. Ίσως βέβαια υπερβάλλουν και λίγο, αλλά ποιός ξέρει;

Το scrolling του παιχνιδιού είναι αρκετά ομαλό και τα φαντασματάκια κάνουν καλά τη δουλειά τους, με το να δείχνουν αποκρουστικά και να είναι θανατηφόρα. Ο ήχος αναμένεται καλός και το gameplay «φιλικά δύσκολο» (αυτός είναι, συνήθως, ένας κομψός τρόπος για να πεις: δεν έχετε ελπίδες. Ελπίζουμε όμως να ακριβολογούν). Τα φαντάσματα θα βγουν στους δρόμους στα μέσα Ιουνίου.



THUNDERBIRDS



Πηγαίνετε μαζί με τη διάσημη (;) οικογένεια "Tracey" στο role playing-graphic adventure, που σκρολάρει προς τέσσερις διευθύνσεις.

Αναλαμβάνετε την αποστολή να σώσετε δύο παγιδευμένους ανθρακωρύχους, από το βάθος μιας στοάς ενός ορυχείου. Πλην όμως, κατά τη διάρκεια της αποστολής σας αυτής, ο κακός Hood κατάφερε να διαπεράσει το εξαιρετικά προηγμένο σύστημα αντι-φωτογράφησης των Thunderbirds και να τα κινηματογραφήσει. Αυτό φυσικά είναι εξαιρετικά άσχημο, γιατί, αν το βίντεο προβληθεί, θα αποκαλυφθεί η ταυτότητα της οικογένειας Tracey. Έτσι, πρέπει να πάρετε και να καταστρέψετε το βίντεο αυτό. Και για να γίνουν τα πράγματα πιο πολύπλοκα, όσο ψάχνετε για τον Hood και το βίντεο, πρέπει παράλληλα να επεμβαίνετε για να σώσετε διάφορους άλλους απρόσεκτους που παγιδεύονται, όπως π.χ. το πλήρωμα ενός πυρηνικού υποβρυχίου που προσάραξε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά πολύχρωμα και λεπτομερειακά και το animation αρκετά ομαλό. Το gameplay θα περιλαμβάνει αρκετό ψάξιμο, εύρεση και χρησιμοποίηση αντικειμένων, αλλά δυστυχώς καθόλου πυροβολισμούς και ανατινάξεις αντιπάλων. Γιατί συμβαίνει αυτό; Πολύ απλά, κανένας ήρωας τύπου Thunderbird δεν πρέπει να σκοτώνει αντιπάλους, αν θέλει να διατηρήσει τη φήμη του. Όπως ακριβώς και ο Μίκυ Μάους. Πάντως, οι οπαδοί των graphic adventures θα το βρουν πολύ ενδιαφέρον.



Νέα του Software

Αυτό το μήνα, θα αρχίσουμε με μια κάπως δυσάρεστη είδηση: Θυμάστε το "Bob's full house", για το οποίο λέγαμε ότι θα ήταν το υπ' αριθμόν 2.546 παιχνίδι τύπου "Trivial Pursuit"; Ε, λοιπόν, τα παιχνίδια του τύπου αυτού θα μείνουν στο ευκαταφρόνητο νούμερο των 2.545, αφού το Bob's full house δεν θα κυκλοφορήσει, γιατί, κατά τη Domark,«οι διαπραγματεύσεις, όταν βρισκόταν σε ευαίσθητο σημείο, δεν έφεραν αποτέλεσμα». Έτσι, δεν πρόκειται να δούμε το παιχνίδι, εκτός αν γίνει κάτι συνταρακτικό.

• Το ότι οι Codemasters θα κυκλοφορήσουν κάποιο παιχνίδι, αυτό δεν αποτελεί είδηση. Όμως, το ότι ο τίτλος του δεν τελειώνει σε "simulator", ασφαλώς είναι. Ο «δράστης» είναι το Grand Prix II, που είναι ο διάδοχος του Grand Prix simulator (πώς ξεχνάνε αυτοί οι απόγονοι...). Επίσης, οι Codemasters κερδίζουν το βραβείο του πιο πρωτότυπου τίτλου (μέχρι στιγμής) του '89, με το "Rock star ate my hamster". Το ίδιο το παιχνίδι είναι, με τη σειρά του, πρωτότυπο και σας βάζει στη θέση ενός νέου, που πρέπει να ανέβει στη μουσική σκηνή.

• Οι νοσταλγοί του παρελθόντος και των απλών παιχνιδιών πρέπει να είναι ιδιαίτερα χαρούμενοι. Αιτία είναι το ότι τρία τέτοια παιχνίδια μόλις κυκλοφόρησαν ή θα κυκλοφορήσουν. Πρόκειται για το "Repton-mania", που είναι conversion από το ομώνυμο του BBC, το "Fast Food", που ελάχιστα διαφέρει από ένα Pac-man, και ένα άλλο, που θα μπορούσαμε εύκολα να το ονομάσουμε "Boulder Dash 3". Μπορούν όμως αυτά τα παιχνίδια να βρουν ανταπόκριση στην αγορά του '89; Πολύ αμφιβάλλω, αλλά για να δούμε...

• Καμιά στήλη «Νέα του software» δεν είναι πλήρης, χωρίς το σχετικό compilation. Έτσι, έχουμε το "Arcade Muscle" από την U.S. Gold, που περιλαμβάνει το "Bionic Commando", το "Street fighter", το "Side arms", το "Road Blasters" και το "1943", σε μια αρκετά καλή συλλογή, με αρκετά πρόσφατα παιχνίδια, αφού το "1943" είναι πέντε μόλις μηνών. Όπως πάμε, σε λίγο τα παιχνίδια θα βρίσκονται σε κάποιο compilation, την επόμενη της κυκλοφορίας τους.

• Οι οπαδοί των football management παιχνιδιών έχουν και πάλι την τιμητική τους (ως πότε άραγε;). Αυτό γιατί αφ' ενός κυκλοφορεί - από στιγμή σε στιγμή - το "Football manager 2 expansion kit", που σας δίνει έξτρα δυνατότητες στο "Football manager 2", και αφ' ετέρου θα κυκλοφορήσει το "Kenny Dalglish soccer manager". Ο τίτλος νομίζω ότι τα λέει όλα. Επίσης, υπάρχει γι' αυτούς το "Professional Soccer", παρομοίου περιεχομένου.

• Ενώ ακόμη περιμένουμε το "Storm Lord" από τη Hewson, αυτή ασχολείται με το "Custodian", ένα scrolling (επιτέλους) shoot'em up. Ελπίζουμε να διατηρήσουν τα standards τους.

• Τέλος, η U.S. Gold πήρε ακόμη ένα licence από την Capcom, όπως γίνεται κάθε μήνα άλλωστε. Αυτή τη φορά είναι το "Strider", που είναι κάτι ανάμεσα σε Pac-man και Tetris. Απλώς αστειεύομαι. Πρόκειται για ένα παιχνίδι τύπου Rastan, δηλαδή «προχωρήστε προς τα δεξιά σκοτώνοντας κακούς». Πολύ πρωτότυπο. Τώρα, αν θα είναι κάτι ξεχωριστό, περιμένετε να το μάθετε τον άλλο μήνα.

ARCADE

του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

Dynamite Düx



ΔΕΝ ΠΑΕΙ ΚΑΙ ΠΑΡΑ πολύς καιρός, από τότε που η Sega κυκλοφόρησε στην αγορά τη home κονσόλα της, που παίρνει διάφορα προγράμματα σε cartridges. Φυσικό επακόλουθο της κονσόλας ήταν να φτιάχνονται (απ' τη Sega) όλο και περισσότερα games «κονσολοειδή», τα οποία περνούν κατόπιν στα arcades.

Το Dynamite Düx είναι ένα απ' αυτά τα games. Δεν αποκλείεται δηλαδή, μετά από λίγο καιρό, να το δούμε και στις κονσόλες. Ήρωας του παιχνιδιού είναι ένας... τρυποκάρυδος - καμιά σχέση με το Woody Woodpecker. Σκοπός του, φυσικά, είναι να επιβιώσει. Ναι, αλλά πού να επιβιώσει; Φυσικά μέσα σε μια πόλη, όπου πηγαινοέρχεται, μαζί με διάφορα άλλα ενοχλητικά πλάσματα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα απ' την αρχή.

Κατ' αρχήν, το παιχνίδι έχει το scrolling και το view του Alien Syndrome (το θυμάστε;). Βλέπετε δηλαδή την πίστα από διαγώνια και επάνω, ενώ η οθόνη σκρολάρει προς όλες τις κατευθύνσεις. Ελέγχετε τον τρυποκάρυδο με το joystick και δύο κουμπιά: ένα για να πηδάτε και ένα για να χτυπάτε. Τα όπλα που σας δίνει το παιχνίδι είναι

Superman



ΑΝ ΚΑΙ ΚΑΠΩΣ ΠΑΛΙΟμοδίτικο σαν ιδέα, το Superman είναι ένα απ' τα τελευταία δημιουργήματα της Taito. Πρόκειται για ένα game, κατά το ένα ήμισυ shoot 'em up και κατά το άλλο ήμισυ arcade. Παίζετε φυσικά το ρόλο του Superman και οι εισαγωγικές οθόνες σας δείχνουν να τρέχετε στους δρόμους και να μεταμορφώνεστε από Clark Kent σε υπερήρωα. Όπως καταλαβαίνετε, όλοι οι κακοί είναι εναντίον σας.

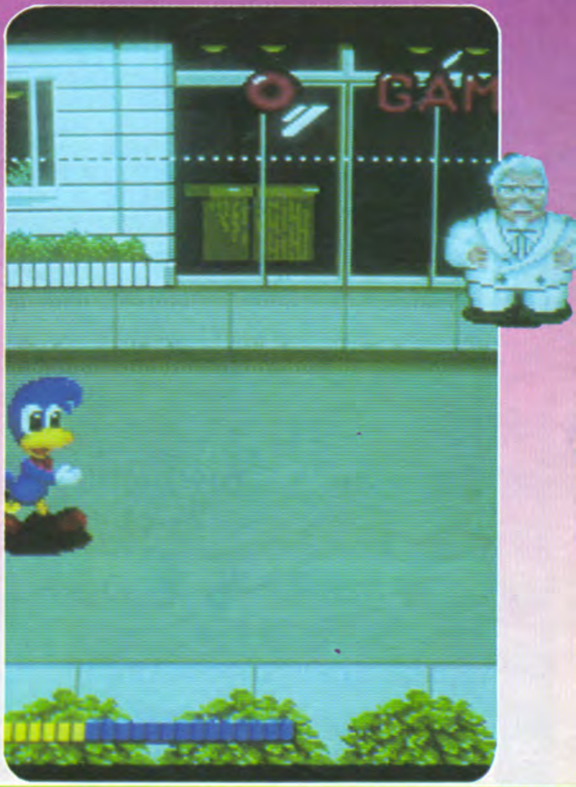
Η οθόνη σκρολάρει απ' τ' αριστερά προς τα δεξιά και, σε ορισμένες πίστες, προς τα επάνω. Όπως

πολλά και διάφορα. Ξεκινάτε εφοδιασμένος με τα... χεράκια σας. Κατόπιν βέβαια, συναντάτε διάφορους τύπους στο δρόμο σας, που, αν τους στείλετε από εκεί που ήρθαν, παίρνετε κάποια bonus όπλα.

Το Dynamite Düx δηλώνει από χιλιόμετρα μακριά την ταυτότητά του: είναι ένα arcade παιχνίδι, που μπορούμε να το κατατάξουμε στην ίδια κατηγορία με τα διάφορα "Mickey Mouse" games, που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς. Τα γραφικά του χαρακτηρίζονται κυρίως απ' τα μεγάλα sprites και τα πολύ ζωηρά χρώματα. Οι χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι είναι άκρως παράξενοι: κεφάλια από ελάφια ή σκύλους, πίδακες νερού και διάφορα άλλα. Εκεί που το παιχνίδι υστερεί κάπως, είναι το scrolling και το control, που είναι λίγο αργό.

Γενικά πρόκειται για ένα παράξενο και λίγο ψυχεδελικό game. Αν οι διαθέσεις σας είναι λίγο περίεργες, ασχοληθείτε μαζί του.





συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια αυτού του είδους, βλέπετε τη δράση απ' τα πλάγια. Ο ήρωάς σας περπατάει ή πετάει, ανάλογα με την πίστα. Οι εχθροί σας είναι διάφοροι τύποι, απ' αυτούς που συναντάμε στα κόμικς: σιδερένιοι άνθρωποι, πλάσματα που «φτύνουν» ιστούς αράχνης και άλλα τινά.

Τα όπλα σας είναι κάπως... ποδοσφαιρικά: κλωτσιές αφ' ενός, γροθιές αφ' ετέρου. Μπορείτε μάλιστα να ρίξετε και super γροθιές, οι οποίες, αν πέσουν σε κάποιους συγκεκριμένους αντιπάλους, σας δίνουν extra ενέργεια. Ενέργεια μπορεί να κρύβεται επίσης και μέσα σε διάφορα κουτιά ή τενεκέδες, που συναντάτε στο δρόμο σας. Μιλώντας όμως για όπλα, να πούμε ότι σε μερικές πίστες εξοπλίζεστε με ... φλογερό βλέμμα, για ν' αντιμετωπίζετε τις ρουκέτες και τις πέτρες που σας πετούν οι αντίπαλοι.

Ελέγχετε το Superman με ένα joystick (για τις κινήσεις) και δύο buttons: ένα για τα ψηλά και ένα για τα χαμηλά χτυπήματα. Το control είναι αρκούντως νευρικό, για να ικανοποιήσει και τους πιο αργούς gamers.

Η Taito φημιζόνταν πάντα για τα μεγάλα sprites που έβαζε στα παιχνίδια της. Η ίδια παράδοση ακολουθήθηκε και στο Superman, όπου τα sprites είναι μάλλον ... τεράστια. Αυτό, όμως, δεν επηρεάζει καθόλου την ταχύτητα του παιχνιδιού, τόσο στο scrolling όσο και στο animation. Για τον ήχο είναι - άλλη μια φορά - περιττό να μιλήσουμε, διότι είναι πάρα πολύ καλός...

Ένας κλασικός συνδυασμός arcade και shoot 'em up game, που μάλλον θα σας αρέσει.



Video

ΗΡΘΕ ΤΟ ΠΛΗΡΩΜΑ του χρόνου. Η ώρα που η μοίρα έγραψε. Η στιγμή για την παρουσίαση, από την ταπεινή τούτη στήλη, του μεγάλου έπους. Μαζευτείτε όλοι γύρω από τη σελίδα και ακούστε για τον ηρωϊκότερο πόλεμο της ιστορίας. Αρχίζουμε: Πόλεμος των ΄Αστρων, κεφάλαιο Α΄......

Του Γ. Κ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: **Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ**

ΕΤΑΙΡΙΑ: **CBS/FOX**

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΜΑΡΚ ΧΑΜΙΛ, ΧΑΡΙΣΟΝ ΦΟΡΝΤ, ΚΑΡΙ ΦΙΣΕΡ, ΑΛΕΚ ΓΚΙΝΕΣ**

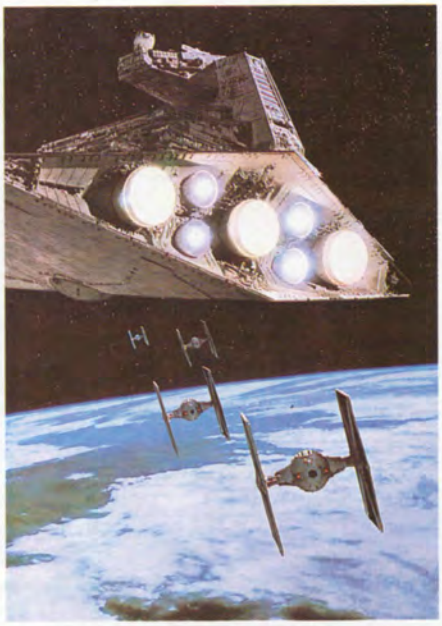
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **ΤΖΩΡΤΖ ΛΟΥΚΑΣ**

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: **117΄**

Η πρώτη ταινία της τριλογίας είναι το ομώνυμο «Ο πόλεμος των ΄Αστρων», στα 1977. Εκατομμύρια θεατές, που τρέχουν με περιέργεια στις κινηματογραφικές αίθουσες, μένουν με ανοιχτό το στόμα. Η ταινία κατατάσσεται αμέσως στη λίστα των μεγαλύτερων παγκόσμιων επιτυχιών. Πολλά μικρά φιλμάκια την ακολουθούν, τα οποία αναλαμβάνουν να εξηγήσουν -σε κοινό και κριτικούς - τον τρόπο με τον οποίο ένα διαπλανητικό παραμύθι «στήνεται» στην οθόνη, με τέτοια ακρίβεια.

Το αχανές διάστημα γεμίζει ξαφνικά από μαχητικά αστροσκάφη, που διασχίζουν σαν βέλη τη μεγάλη οθόνη, προσπαθώντας να ξεφύγουν από τις αχανείς αστρικές ναυαρχίδες, που προχωρούν αργά, αλλά καταστρέφουν αστραπιαία. ΄Ολα αυτά δεμένα σε μια όμορφη ιστορία, γεμάτη επαναστάσεις, πολιτικά δράματα και αγώνες μεταξύ Καλού και Κακού, αρκετό χιούμορ και ένα γαλαξιακό τυχοδιώκτη, ο οποίος θα αφήσει θαυμάσιες εντυπώσεις σαν Χαν Σόλο.

Η ταινία μας δίνει αμέσως να καταλάβουμε τις προθέσεις της. Μετά από μια σύντομη γραπτή εισαγωγή, όπου εξηγείται η πορεία των επαναστάσεων ενάντια στην μακρόχρονη τυραννία του γαλαξιακού Αυτοκράτορα, έχουμε τη πρώτη δόση περιπέτειας: ένα μικρό σκάφος





πετάγεται από την κάτω πλευρά της οθόνης, με αδέξιες κινήσεις, προσπαθώντας να μπει στην τροχιά ενός μικρού έρημου πλανήτη. Δεν προλαβαίνουμε να αναρωτηθούμε το γιατί. Τρεις γαλαξιακές σαΐτες ξεπροβάλλουν και αρχίζουν να το καταδιώκουν, σκίζοντας το κενό με λέιζερ βολές. Πριν προλάβουμε να συγκεντρωθούμε στην καταδίωξη, το σύμπαν γεμίζει από ένα αχανές mothership που ακολουθεί, εξαπολύοντας συμπυκνωμένο όλεθρο, σε κάθε τι που κινείται. Είναι η πρώτη σημαντική σύγκρουση μεταξύ επαναστατών και εξουσίας. Μια σύγκρουση που κλίνει πια προς το μέρος των δεύτερων. Ο πλανήτης της πριγκήπισσας Λέια, κύριο κέντρο των επαναστατών, είναι πια στα χέρια του Ντάρθ Βέιντερ, ενός ανθρώπου - μηχανής, με τρομερές δυνάμεις. ΄Ολα αυτά συμβαίνουν ταυτόχρονα με την κατασκευή του θανατηφόρου ΄Αστρου, ενός πλανήτη από μέταλλο, ικανού να εξαφανίσει οποιοδήποτε αστρικό σώμα, με μια μόνο δέσμη φωτός. Οι επαναστάτες που έχουν απομείνει έχουν ανάγκη από ένα γενναίο ηγέτη και έναν ατρόμητο πολεμιστή, για να κερδίσουν το χαμένο έδαφος και να σαμποτάρουν την κατασκευή του ΄Αστρου.

Ο ηγέτης είναι ήδη αρκετά γνωστός. Το όνομά του είναι Λουκ Σκάιγκουώκερ (όνομα και

Review

πράμα), γόνος μιας οικογένειας με μεγάλη αγωνιστική ιστορία, ενάντια στο δικτάτορα. Έπειτα από το θάνατό τους, περιπλανιέται από πλανήτη σε πλανήτη, όπου συναντά τον παλιό Τζεντάι πολεμιστή Ομπιγουάν Κενόμπι.

Οι Τζεντάι πολεμιστές είναι ένας ζωντανός θρύλος. Ελάχιστοι είναι πια ζωντανοί, ερημίτες και απομονωμένοι σε αφιλόξενα αστρικά συστήματα, όπου ζουν αφοσιωμένοι στη Δύναμη. Λίγα πράγματα είναι γνωστά γι' αυτούς. Οι παλαιότεροι τους θυμούνται, όταν πολλούς αιώνες πριν έδωσαν το αποφασιστικό χτύπημα ενάντια στον Αυτοκράτορα. Ένας όμως προδότης τους στέρησε τη νίκη. Από τότε, δεν ξαναπήραν μέρος σε πολέμους, αλλά περιορίστηκαν στην εκπαίδευση των νέων. Μοναδικό τους όπλο ένα απλό φωτοσπαθί και η Δύναμη, που συμβολίζει την κυριαρχία του πνεύματος. Η Δύναμη τους εφοδίαζε με σπάνιες ικανότητες: μπορούσαν να προβλέπουν το μέλλον, να εξουσιάζουν ανθρώπους και αντικείμενα, αλλά -πάνω από όλα - τους οδηγούσε στο δρόμο της αρετής. Ο Λουκ μαθαίνει σιγά σιγά τα μυστικά της Δύναμης, ελπίζοντας να εκδικηθεί τους δολοφόνους των γονιών του, χωρίς ακόμη να φαντάζεται τι του επιφυλάσσει το μέλλον.

Όσο για τον πολεμιστή; Κι αυτός είναι παρών. Παλιός λαθρέμπορος, κρύβεται σε κακόφημα αστρικά συστήματα, όπου ξεκαθαρίζει τους λογαριασμούς του με παλιούς δανειστές. Μοναδικοί του σύντροφοι είναι ο μαλλιαρός γίγαντας Τσιουμπάκα και το αστροσκάφος του, ένα παμπάλαιο ερείπιο, το οποίο όμως χάρη στις έξυπνες βελτιώσεις του είναι - ίσως - το πιο ταχύ σκάφος στο Γαλαξία (αν βέβαια δεχτεί να λειτουργήσει).

Οι δύο ήρωες θα συναντηθούν κάτω από περίεργες συνθήκες και θα γίνουν τελικά αχώριστοι φίλοι. Μαζί θα προσπαθήσουν να καταστρέψουν το Άστρο του θανάτου, παλεύοντας ενάντια στον τέλεια εξοπλισμένο στόλο του Νταρθ Βέηντερ, μαζί με τα δύο αξιαγάπητα σκανταλιάρικα ρομποτάκια, που γνώρισαν μεγαλύτερη δημοσιότητα και από τους πρωταγωνιστές: το στρογγυλό σαν θερμοσίφωνα R2D2 και τον γκρινιάρη (και κιτρινιάρη) C3P0.

Η συνταγή της ταινίας δεν ξέφευγε από τα γνωστά αμερικανικά παραμύθια: αγωνία, δράση, αρκετό χιούμορ (ακόμα και στις δύσκολες καταστάσεις), καλοί και κακοί και - φυσικά - happy end. Την επιτυχία την περίμεναν όλοι. Αυτό που δεν περίμεναν ήταν ο «πυρετός» του κόσμου: αφίσες, μπλουζάκια, κούκλες των R2D2 και C3P0, κόμικς, όλα αγοράζονταν με καταπληκτική ταχύτητα. Τι πιο φυσιολογικό λοιπόν: Μετά από μερικά έτη, ο Πόλεμος των Άστρων Νο II ήταν έτοιμος.



ΤΙΤΛΟΣ: Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΡΚ ΧΑΜΙΛ, ΧΑΡΙΣΟΝ ΦΟΡΝΤ, ΚΑΡΙ ΦΙΣΕΡ, ΑΝΤΟΝΥ ΝΤΑΝΙΕΛΣ, ΜΠΙΛΙ ΓΟΥΙΛΙΑΜΣ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΙΡΒΙΝ ΚΕΡΣΝΕΡ

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 125΄

Μετά τις πρώτες επιτυχίες των επαναστατών, τα πράγματα δυσκολεύουν και πάλι. Οι δυνάμεις των δικτατόρων χτυπούν χωρίς έλεος. Στην τελευταία απελπισμένη μάχη οι «καλοί» αναγκάζονται να διαλυθούν και να καταφύγουν σε μακρινά αστρικά συστήματα, όπου ετοιμάζονται για την τελική απάντηση.

Στο μεταξύ, οι φίλοι μας χωρίζουν. Ο Λουκ, αφού προκαλεί όσες απώλειες μπορεί στα στρατεύματα του Νταρθ Βέηντερ, ξεφεύγει και αλλάζει κατεύθυνση, προς έναν άγνωστο και



γεμάτο βάλτους απομονωμένο πλανήτη, που ανήκει στο αστρικό σύστημα Ντάκομπα. Εκεί, θα συναντήσει το μεγάλο Τζεντάι δάσκαλο Τζάμπα και μαζί του θα περάσει μιά μεγάλη περίοδο άσκησης και προετοιμασίας, με σκοπό την κατάκτηση της Δύναμης.

Όσο για το Χαν Σόλο, θα περιπλανηθεί μαζί με την πριγκίπισσα Λέια, από πλανήτη σε πλανήτη, γλιτώνοντας (όπως πάντα) την τελευταία στιγμή, από τους γνωστούς απίθανους κινδύνους. Αργότερα, θα συναντήσει τους παλιούς του συντρόφους. Όμως, ο Νταρθ Βέηντερ δεν έχει πει ακόμη την τελευταία του λέξη. Η προδοσία είναι το πιο παλιό και το πιο αποτελεσματικό όπλο και ο Βέηντερ έχει αποδείξει ότι ξέρει να το μεταχειρίζεται. Έτσι, ο Χαν Σόλο θα βρεθεί τετ-α-τετ με το μεγάλο δικτάτορα, θα γίνει η γνωστή λογομαχία και, τελικά, οι ήρωές μας θα καταλήξουν όμηροι του Βέηντερ. Ο Σό-

Video Review

λο καταψύχεται, με μια αρχαία μέθοδο των νομάδων του πλανήτη (φυσικά το «αρχαία» είναι σχετικό: οι αρχαίες εφευρέσεις της ταινίας είναι ακόμα όνειρα για το γήινο έτος 1989) και μετατρέπεται σε μια ανίσχυρη κολώνα, για να πουληθεί στη συνέχεια σε έναν παλιό εχθρό του, άρχοντα ενός υπανάπτυκτου αστρικού συστήματος.

Οι εντυπώσεις μας; Πολλοί είπαν ότι το δεύτερο μέρος της σειράς δεν είχε τη ζωντάνια και τη δράση του πρώτου. Εμείς όμως δεν συμφωνούμε. Απλά το «Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται» είχε διαφορετική προσωπικότητα. Γι' αυτό, άλλωστε, ευθύνεται και ο νέος σκηνοθέτης, που ανέλαβε την παραγωγή. Ο Ίρβιν Κέρσνερ ήταν γνωστός για την αγάπη του προς τη Μεταφυσική και το διαλογισμό, αφιερώνει λοιπόν ένα μεγάλο μέρος της υπόθεσης στην εξερεύνηση της Δύναμης. Οι σκηνές της εκπαίδευσης του Λουκ είναι πραγματικά απολαυστικές, αλλά δεν θα πρέπει να παραλείψουμε τις άψογες συμπλοκές μεταξύ των επαναστατών και των μηχανοκίνητων τετραπόδων της Αυτοκρατορίας, στο χιόνι (τα γυρίσματα έγιναν μέσα σε πραγματικό χιόνι στη Νορβηγία), τις πολύ ωραίες σκηνές μέσα από τα σκάφη, το κυνηγητό του Σόλο ανάμεσα στους μετεωρίτες και, τέλος, το πολυσυζητημένο... τέλος, όπου αποδεικνύεται η αναπάντεχη συγγένεια μεταξύ Βένντερ και Σκάιγουώκερ. Όλα αυτά μας άφησαν λυπημένους και χαρούμενους συγχρόνως. Λυπημένους γιατί τα πράγματα πήγαν τόσο άσχημα για τους ήρωές μας και χαρούμενους γιατί ήμαστε πια σίγουροι: ο Πόλεμος των Άστρων θα είχε και τρίτη συνέχεια. Ποτέ το Χόλιγουντ δεν άφησε του «καλούς» πρωταγωνιστές να τελειώνουνέτσι άδοξα τηνκαριέρα τους. Πράγματι, στην επόμενη συνέχεια έχουμε την...

ΤΙΤΛΟΣ: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΤΖΕΝΤΑΪ

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΡΚ ΧΑΜΙΛ, ΧΑΡΙΣΟΝ ΦΟΡΝΤ, ΚΑΡΙ ΦΙΣΕΡ, ΜΠΙΛΙ ΓΟΥΙΛΙΑΜΣ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΡΙΤΣΑΡΝΤ ΜΑΡΚΑΝΤ

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 132΄

Η ιστορία ξεκινά κάπως απότομα. Βρισκόμαστε σε έναν αφιλόξενο πλανήτη, ίσως ακατοίκητο. Τίποτε ανθρώπινο δεν φαίνεται να κινείται στην επιφάνειά του, εκτός από την έρημο, η οποία φαίνεται να σκεπάζει σχεδόν τα πάντα. Μια στιγμή ... τώρα μόλις διακρίνονται δύο πλάσματα ... ένα κοντό στρογγυλό αντικείμενο και ένας κίτρινος άνθρωπος ... μα όχι, αυτοί είναι οι δύο φίλοι μας!





Καλή αρχή λοιπόν, με τους αγαπημένους μας μεταλλικούς πρωταγωνιστές. Όπως πάντα τσακωμένοι, αλλά αχώριστοι. Χωρίς να είναι αρκετά σίγουροι, βαδίζουν προς μια τεράστια πόρτα, που φαίνεται να μην έχει ανοίξει εδώ και αρκετές εκατοντάδες χρόνια. Δίνουν τις απαραίτητες εξηγήσεις στον ηλεκτρονικό φρουρό και μπαίνουν μέσα, αντικρύζοντας μια τεράστια πόλη - μπουντρούμι.

Εδώ βρίσκεται κατεψυγμένος ο Χαν Σόλο, τρόπαιο του χειρότερου εχθρού του, ενός άπληστου και ανόητου φύλαρχου με μορφή ιπποπόταμου. Εδώ θα βρεθεί και ο Λουκ, ιππότης Τζεντάι πια, και θα παλέψει μαζί με την πριγκήπισσα Λέια, για την ανατροπή του άρχοντα.

Ο Χαν Σόλο φυσικά ζει! Εμ, βέβαια! Θα χανόταν ο πιο κεφάτος πρωταγωνιστής; Και ο Τσιουμπάκα είναι εδώ και το διαπλανητικό σαραβαλάκι του Σόλο είναι εδώ. Όλα ξεκινούν με τις καλύτερες προοπτικές. Μόνο που οι φίλοι μας πρέπει να κάνουν γρήγορα. Ο Βένντερ έχει ήδη έτοιμο ένα νέο Άστρο του θανάτου. Πρέπει να συγκεντρωθούν οι επαναστάτες, να καταστρωθούν σχέδια, να γίνουν σαμποτάζ... Οι φίλοι μας, όπως πάντα, αναλαμβάνουν τα πιο δύσκολα. Προσγειώνονται στον πλανήτη, γύρω από τον οποίο γυρίζει το Άστρο του θανάτου, και τρέχουν προς τα κεντρικά αρχηγεία. Πρέπει να απενεργοποιήσουν την πανίσχυρη ασπίδα του Άστρου, αφήνοντας έτσι το πεδίο ελεύθερο για δράση, στον επαναστατικό Αστροστόλο.

Τα πράγματα, βέβαια, δεν είναι τόσο εύκολα. Τη Λέια θα την απαγάγουν οι παράξενοι ιθαγενείς του πλανήτη, ενώ ο Λουκ θα συναντήσει το Νταρθ Βένντερ και τον ίδιο τον Αυτοκράτορα, υπερασπίζοντας την επανάσταση ενάντια στη σκοτεινή πλευρά της Δύναμης.

Όλα αυτά που σας λέμε, όμως, δεν είναι τίποτε άλλο, παρά η περίληψη της περίληψης. Στο τρίτο και τελευταίο μέρος, γίνεται το γνωστό «ξεκαθάρισμα των λογαριασμών»: Οι κακοί πρέπει να εξαφανιστούν και οι καλοί να νικήσουν. Αν και ξέρουμε, όμως, από την αρχή το αποτέλεσμα, δεν έχουμε περιθώρια να βαρεθούμε. Η δράση κόβει την ανάσα, από την αρχή μέχρι το τέλος. Είναι σίγουρα η πιο περιπετειώδης ταινία από τις τρεις. Εδώ πια, τα εφέ δεν χρησιμοποιούνται απλώς, αλλά σπαταλούνται. Υπάρχουν σε κάθε σκηνή, σε κάθε λεπτό. Οι υπολογιστές έχουν αναλάβει πια το μεγαλύτερο μέρος του υπολογισμού της κίνησης. Το αποτέλεσμα; Η ταχύτητα και η πιστότητα των αντικειμένων που κινούνται ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Αν δεν με πιστεύετε, δεν έχετε παρά να δώσετε λίγη προσοχή στην καταδίωξη του δάσους με τα ιπτάμενα σκούτερ και να μετρήσετε πόσες φορές θα σκύψετε ασυναίσθητα για κάποιο κλαδί, παρακολουθώντας τρισδιάστατα την «κόντρα», με 300 τουλάχιστον χιλιόμετρα, ανάμεσα στα δέντρα. Δεν λείπουν φυσικά και οι (θρυλικές πια) μονομαχίες, με τα σπαθιά λέιζερ.

Τελικό συμπέρασμα: Μη δείτε μόνο μια ταινία από τις τρεις. Ο Πόλεμος των Άστρων δεν ακολούθησε την κακή πορεία όλων των άλλων ταινιών, με τις συνέχειες τύπου "XXXX No 3". Δείτε και τις τρεις και μάλιστα με τη σειρά, μια και η ιστορία της μιας συνεχίζεται στην άλλη. Αν δεν αγαπάτε ιδιαίτερα την επιστημονική φαντασία, θα τις δείτε μόνο μια φορά. ■


Super 89,8
FM STEREO
Πολύ Πολύ
ΜΟΥΣΙΚΗ
Super 898
FM STEREO